Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
263
Agosto '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

THE GAMES machine

Il Film Alien VS. Predator a soli 9,90 Euro in più! Chiedilo in edicola!

COLLEZIONABILE!

MAGIC!

Torna sui nostri PC il più famoso gioco di carte collezionabili!

OSCURO!

BLACK MIRROR 2

Un'avventura che fa davvero paura!

IN TRASFERTA!

SPECIALE E3

Tutto quello che c'è da sapere sulla fiera di Los Angeles!

RECENSITO!

SINGULARITY

Uno sparatutto che ci porta a spasso nel tempo, sospeso tra passato e presente!

DOSSIER

HARD BOILED, PER SCOPRIRE I MISTERI DEGLI ANNI '50!

THE GAMES MACHINE N°263 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea editori ITALY
9 771129 232306 00263
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

16
www.pegi.info

LANCIO NUCLEARE RILEVATO...

STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY™

BLIZZARD ENTERTAINMENT

WWW.STARCRAFT2.COM

DISPONIBILE ORA

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Tutti i diritti riservati. Wings of Liberty è un marchio registrato, e StarCraft, Blizzard Entertainment e Blizzard sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati di Blizzard Entertainment, Inc., negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti gli altri marchi commerciali qui rappresentati sono proprietà dei rispettivi possessori.

IN EDICOLA

ITALIA 100

27 POSTER DA COLLEZIONE

UN SECOLO IN AZZURRO
1910 - 2010

Sprea Editori
ITALY

"Secondo me, vogliono trasformarci tutti nei lemuri di Madagascar. Ma abbiamo davvero voglia di metterci a ballare in salotto?". (cit.)

EDITORIALE

TUTTI IN MOVIMENTO

Il numero che avete tra le mani, per buona parte dedicato all'E3, è quello che aspettavo di più, da lettore. Ogni anno le pagine delle mia rivista preferita mi permettevano di avere uno sguardo d'insieme su quello che, nei mesi a venire, avrei sognato e giocato. Con l'avvento di internet, alcuni sono stati portati a pensare che un reportage di questo tipo corresse il rischio di essere superfluo, perché "tanto arrivi lungo". In realtà, noi siamo ancora convinti che avere tutto il blocco lì, disponibile da guardare e consultare a piacere, sia ancora una cosa ottima e fornisca uno strumento più che valido per farsi un'idea chiara di quello che ci aspetta nei prossimi mesi.

L'E3 è stato, al solito, interessante sotto molti punti di vista. Il PC, dato per morto al pari delle avventure grafiche da almeno un lustro, non ne vuole però davvero sapere di esalare l'ultimo respiro. Certo, non ci nascondiamo dietro un dito, e sappiamo che affondare in un divano sedendo di fronte a un cinquanta pollici con un pad in mano è sicuramente un passatempo a "sbattimento zero", cosa che non si può certo dire dell'assemblare e "accudire" un PC. Ma come i luoghi comuni ci insegnano, non ci sono più le mezze stagioni e non è sempre vero che le cose più semplici sono le più belle o le uniche da portare avanti.
Per esempio, sono curioso di vedere quanti appassionati di strategia in tempo reale passati alle console torneranno ad accendere il PC per giocare StarCraft II (recensito sul prossimo numero. Qui si stanno già picchiando per vedere chi scriverà il pezzo. Last Man Standing, no?) o Shogun 2, che nel luccicante mondo "tutto senza fili" hanno poco senso di esistere. Ma questa è un'altra storia e qui si stava parlando di E3, quindi torniamo a bomba.

L'aspetto che più mi ha incuriosito di questa edizione della fiera è senza dubbio l'evolversi della Console War, sempre che di Console War si possa ancora parlare. Microsoft, Sony e Nintendo sono scese in prima linea anche questa volta: due di questi colossi paiono eternamente allineati, pronti a darsi l'ennesima sportellata, magari proprio all'ultima curva, mentre il terzo osserva divertito la bagarre.

Microsoft ha finalmente svelato il nome Kinect, che va a sostituire quel Project Natal a cui tutti eravamo un po' affezionati. In perfetto stile americano, il nuovo dispositivo pare "grande e grosso", ma soprattutto sembra che avrà bisogno di spazi "grandi e grossi" per essere sfruttato al meglio. In tempi in cui lo spazio nelle dimore non basta mai, fa un po' ridere pensare di dover spostare il tavolino del salotto per sfrecciare veloci a bordo di un gommone... tuttavia, non vedo l'ora di provare la navigazione tra i menu, che mi ricorda - con un buono sforzo di immaginazione - Minority Report. Probabilmente ci sarebbero citazioni più colte, ma il cinema e il sottoscritto non vanno particolarmente d'accordo. Sony, per quanto concerne il punto di vista del dramma del salotto, pare accontentarsi di uno spazio più piccolo, almeno stando a quanto si è visto sino a ora. A parer mio, Move, previsto per settembre, è decisamente più adatto al "videogiocatore vero", ma rimane da capire come verrà impiegato nelle prossime produzioni. Al momento, l'unico dato più che certo è che ricorda, sia per principio di funzionamento sia per aspetto, il Wiimote di Nintendo.

Questi due simpatici aggeggi, infine, arriveranno sul mercato a cifre ritenute dai più non particolarmente popolari: pare che la nuova estensione di Xbox costi centocinquanta euro (che scritto a parole fa sempre un po' più male), mentre per il kit completo di Sony dovrebbero bastare sessanta monetine da un euro.
Kinect e Move sono quindi le grandi mosse di Microsoft e Sony di questo E3. Più di Gears of War 3, più di Gran Turismo 5. Le due periferiche più chiacchierate dell'ultimo anno si preparano a farci sudare, a spremere il filone del "fitness interattivo", dello yoga, delle flessioni, del tiro con l'arco, delle corse in gommone e dell'accudire cuccioli pelosi che sanno tanto di Tamagotchi in scala 1:1, tutto in HD.

KINECT E MOVE SONO LE GRANDI MOSSE DI MICROSOFT E SONY PER QUESTO E3

La next-gen che non è più tanto next si è insomma accorta che esiste un pubblico diverso dal giocatore classico, e sta provando a prenderselo? La risposta potrebbe essere affermativa, ma il problema è capire se sia tardi oppure no: dopo aver sollevato il sopracciglio di fronte alla risoluzione video proposta dal Wii, per inciso probabilmente inferiore a quella di un vecchio Nokia 3310, pare di capire che chi ha dato i natali a Zelda e a Mario non fosse poi così matto da legare quando decise di puntare su un qualcosa di differente dalla grafica a 720 e 1080.

Così, mentre cerchiamo di capire se con Kinect potremo giocare da seduti, e se Move è qualcosa di più di un semplice tiro con l'arco, a guardarci sola soletta e tutta intenta a sorridere divertita, sul gradino più alto del podio c'è ancora lei, Nintendo. Con in mano il 3DS: la prossima, vera rivoluzione.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

AGOSTO 263

THE GAMES machine

PAGINA 22
HARD BOILED

PAGINA 75
EVERQUEST 2 SENTINEL'S FATE

PAGINA 76
PRO CYCLING MANAGER 2010

PAGINA 72
LEGO HARRY POTTER - ANNI 1-4

PAGINA 73
TOY STORY 3

PAGINA 74
GUNS OF ICARUS

SINGULARITY
PAGINA 62

PAGINA 28
REPORTAGE E3

CONTENUTI DI QUESTO MESE

PAGINA 68

MAGIC: THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS

PAGINA 66

BLACK MIRROR 2

Rubriche

113 Adso!
114 Backstage
106 Bovabyte
96 ConsoleMania Corner
5 Editoriale
105 Euforia Paradossa
80 Fragzone
18 Games Village
8 Gioco Allegato
88 Hardware
111 Raffosentiqua
104 Replay
12 Silver Zone
6 Sommario
94 TecnoTGM
78 TGM After
108 TGM Mail
100 Time Machine Reloaded
26 ToSo's Intro
20 Voci di Corridoio

Dossier

22 Hard Boiled

Preview

28 Reportage E3

Review

66 Black Mirror 2
75 Everquest 2 Sentinel's Fate
74 Guns of Icarus
72 LEGO Harry Potter Anni 1-4
68 Magic: The Gathering Duels of the Planeswalkers
76 Pro Cycling Manager 2010
62 Singularity
73 Toy Story 3
70 Transformers: La Battaglia per Cybertron

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it
Roberto Turrini

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02- 92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga 19 – 20132 – Milano.

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A.
Socio Unico Medi & Son srl

La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla

GIOCO ALLEGATO

A cura di: Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

CPU: Single Core 2 GHz (Dual Core 2 GHz) **RAM:** 512 MB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: GeForce 6800/Radeon X800 con 128 MB (GeForce 8800/Radeon HD3800 con 256 MB)
SPAZIO SU HD: 1 GB **CONNESSIONE:** non richiesta **SVILUPPATORE:** Frozenbyte **PUBLISHER:** Frozenbyte
MULTIPLAYER: locale **LOCALIZZAZIONE:** completa **SITO:** www.trine-thegame.com

TRINE

Siete pronti per immergervi in un mondo fantastico dove magia, abilità e fisica si completano a vicenda?

Il gioco che alleghiamo questo mese a The Games Machine è davvero unico nel suo genere, uno di quei titoli che ha raggiunto popolarità e fama solo grazie alle proprie qualità e non certo per l'hype che è stato capace di generare.

Trine è uno di quei titoli che ha raggiunto popolarità e fama solo grazie alle proprie qualità

Siamo quindi particolarmente fieri di offrirvi la possibilità di avere su un bel disco argenteo il platform più geniale degli ultimi anni, di cui magari ignoravate persino l'esistenza. E noi siamo qua proprio per rimediare a questa grave lacuna, perché Trine non è un classico gioco di piattaforme come mille altri, ma offre davvero numerosissimi spunti interessanti e una giocabilità semplicemente unica.

▲ *Anche se la modalità co-op è disponibile solo in locale sullo stesso PC, giocare assieme a un amico è davvero uno spasso.*

▲ *Il cavaliere pesta come un fabbro e non teme certo questi scheletrini ridicoli.*

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGMO". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

MAGIA, FORZA E FURBIZIA

La storia di Trine ci vede nei panni non di uno, non di due, ma di ben tre eroi, anche se in realtà nessuno di loro ha mai pensato di diventarlo. Senza entrare troppo nei dettagli (la bella voce narrante vi introdurrà all'avventura molto meglio di quanto saremmo in grado di fare noi), vi toccherà salvare un regno fantasy dalla solita fonte malvagia, utilizzando ogni vostra abilità.
E qui entrano in gioco i nostri tre personaggi, ognuno dei quali dotato di caratteristiche uniche che lo differenziano in maniera piuttosto evidente dagli altri compagni di ventura. Abbiamo così una ladra, in grado di scagliare frecce e lanciare una sorta di corda/arpione con la quale dondolarsi, un mago, capace di muovere oggetti di qualunque forma e dimensione, e un cavaliere, un po' sovrappeso ma dotato di una forza erculea.
In ogni caso abbiamo dedicato un box al fantastico trio in questione, quindi se volete approfondire la co-

Ogni livello potrà essere affrontato in vari modi, dato che sarà sufficiente premere un tasto per passare da un personaggio all'altro

VERSIONE 1.07

La versione di Trine che trovate allegata a TGM è aggiornata all'ultima patch disponibile al momento di andare in stampa. Si tratta della 1.07 che, oltre a correggere alcune imperfezioni, è stata bilanciata per ciò concerne il livello di difficoltà, dato che gli stage finali risultavano troppo ardui anche in modalità "facile". Inoltre per tutti quelli che volessero giocare in co-op (che ricordiamo essere possibile solo sulla stessa macchina: non esiste nessuna modalità online), sono supportati molteplici joypad e persino configurazioni miste di mouse e tastiera. L'aggiunta più importante però riguarda il DLC gratuito "Path to New Dawn", che diverrà giocabile non appena finirete l'avventura. Non dovete scaricarlo a parte, è già presente nel gioco!
Abbiamo appreso che è in lavorazione una patch 1.08 che porterà il supporto al 3D stereoscopico. Questo testimonia la volontà da parte di Fronzenbyte di continuare a migliorare il proprio prodotto ben oltre la sua data d'uscita. In ogni caso, appena sarà disponibile, la allegheremo a uno dei prossimi Silver DVD.

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP, Vista e Seven. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il CD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma Trine_Installer.exe.

3. Si aprirà un menu iniziale dove vi verrà chiesto di selezionare la lingua di installazione.

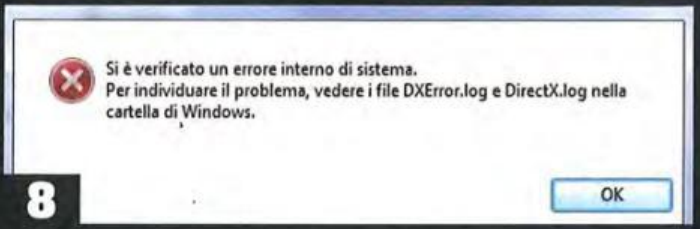
4. Nella finestra successiva cliccate su Avanti per procedere.

5. Ora dovrete scegliere dove installare il gioco. Se preferite selezionare una cartella diversa rispetto a quella prevista, cliccate su Sfoglia. In ogni caso cliccate poi su Avanti per procedere.

6. In questa finestra dovrete selezionare i componenti da installare. Anche se disponete di Windows Vista o 7, non dimenticatevi di spuntare la casella DirectX 9.0c. Caso mai fossero già presenti, il sistema operativo le ignorerà senza problemi. Per quanto riguarda le librerie PhysiX, queste verranno installate solo se assenti o se di una versione precedente a quella distribuita con Trine. Infine i codec di Windows Media: non dovrebbero entrare in conflitto con quelli presenti nel vostro PC, ma se proprio non vi fidate, potete sempre spuntare la casella.

7. Nelle successive finestre continuate a premere su Avanti e quindi su Installa. Decidete se volete creare un'icona di Trine sul desktop.

8. Una volta completata la copia dei file sul vostro hard disk, partirà l'installazione delle DirectX. Se alla fine dovesse uscirvi un messaggio relativo a un "errore interno di sistema", ignoratelo pure. Il gioco partirà comunque senza problemi.



La storia di Trine ci vede nei panni di tre eroi un po' atipici

noscenza, sapete dove guardare. Quel che non dovete assolutamente dimenticare è che ogni livello potrà essere affrontato in vari modi, dato che sarà sufficiente premere un tasto per passare da un personaggio all'altro. Starà a voi decidere, a seconda delle vostre inclinazioni, come gestirvi ogni stage. Una palla di ferro piena di spunzoni vi sta per travolgere? Il mago potrebbe semplicemente sollevarla oppure creare una rampa e farsela passare sopra la testa. Delle stalattiti stanno per cadervi in testa? Passate al cavaliere e proteggetevi con lo scudo. Di esempi così ce ne sono a pacchi, tanto che una volta portato a termine il tutto, potreste sempre ricominciare daccapo, magari a un livello di difficoltà più elevato, cercando nuove soluzioni a problemi già noti.

/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.

- Ho un monitor widescreen 16:10 e l'interfaccia in generale risulta "allungata" verso l'alto. Esiste un modo per correggere questa imperfezione visiva?
Trine è stato sviluppato tenendo come risoluzione di riferimento 1280x720, ovvero la classica HD-Ready tanto diffusa su console. Questa ovviamente ha un aspect ratio pari a 16:9 e non è previsto alcun supporto specifico per i monitor 16:10 molto diffusi su PC. Tocca tenersi le scritte allungate insomma.

- Trine improvvisamente non parte più, crasha e/o a problemi che fino a ieri non aveva.
Verificate di non aver installato qualche altro gioco nel frattempo, specialmente un titolo che sfrutta i driver per la fisica PhysX di Nvidia. Spesso infatti questi vengono sovrascritti o corrotti da versioni più vecchie di quelle presenti nel sistema. In questo caso reinstallate i driver in questione (li trovate su www.nvidia.com/object/physx-9.10.0224-driver.html) e vedrete che Trine riprenderà a funzionare come prima.

- Le scene d'intermezzo sono lentissime, non più di pochi frame al secondo. Da cosa può dipendere?
Sicuramente si tratta di un problema legato ai codec video WMV. Per reinstallarli aprite il CD utilizzando Esplora Risorse ed entrate nella cartella files_driver: da qui cliccate su wmfdist.exe e reinstallate i driver in questione.

- La colonna sonora di Trine mi piace un casino! Esiste anche in formato scaricabile?
È possibile acquistare l'album in formato digitale dal sito ufficiale di Ari Pulkkinen (www.aritunes.com), autore degli splendidi brani che fanno da sottofondo ai vari livelli. Attualmente si trova in offerta a 7.50 euro, una cifra davvero irrisoria vista la qualità di questa produzione.

- Trine non supporta la risoluzione nativa del mio monitor, esiste un modo per modificarla?
È possibile, ma occorre mettere mano sul file options.txt, quindi vi sconsigliamo vivamente di farlo se avete paura di combinare qualche casino. In ogni caso fatevi una copia di sicurezza del file in questione, che si trova nella cartella Programmi\Trine\config. Una volta aperto il documento con il blocco note, cercate le righe screen_height e screen_width e modificate i valori di conseguenza, immettendo la risoluzione che desiderate. Quindi salvate e riavviate il gioco.

- Il gioco è davvero molto lento e/o scattoso sul mio PC.
Trine nonostante le apparenze è un titolo che sfrutta decisamente a fondo l'hardware su cui gira, quindi potrebbe risultare un filo pesante per alcune configurazioni non troppo aggiornate. In questo caso vi consigliamo di modificare alcuni parametri dal pannello di controllo che appare ogni volta che lanciate il gioco. Nel menu "livello dettagli" selezionate "molto bassa" o "bassa", quindi cliccate su Avanzate e in questa sezione disabilitate completamente l'antialiasing. Questi due semplici accorgimenti dovrebbero essere più che sufficienti per garantirvi una resa sufficientemente dignitosa anche in presenza di GPU non proprio all'ultimo grido.

▲ *Il mago non solo può creare piattaforme a piacimento, ma anche delle simpatiche scatole di metallo da far cadere in testa ai nemici.*

▲ *La ladra con il suo arco può colpire nemici anche da posizioni decisamente poco comode.*

▲ *Un altro esempio di come sia possibile sfruttare le abilità di Amadeus per superare i passaggi più ostici.*

COMANDI DI GIOCO:

Movimenti personaggio	W, A, S, D
Usare oggetto	E
Mago	1
Ladra	2
Cavaliere	3
Cambiare arma	Rotellina mouse
Inventario	I
Pausa	Esc
Rompere oggetto con Mago	Q
Attivare/materializzare con Mago	Tasto sinistro del mouse
Levitazione con Mago	Tasto destro del mouse
Rampino della Ladra	Tasto destro del mouse
Attacco della Ladra	Tasto sinistro del mouse
Attacco del Cavaliere	Tasto sinistro del mouse
Carica del Cavaliere	Shift sinistro
Raccogliere/lanciare con Cavaliere	Tasto sinistro del mouse

Una volta portata a termine l'avventura, potrete ricominciare daccapo, magari a un livello di difficoltà più elevato, cercando nuove soluzioni per problemi già noti

NOI SIAMO UN TRIO...

Ecco, nel dettaglio, i tre protagonisti dell'avventura...

IL CAVALIERE PONTIUS IL CORAGGIOSO

Grande e grosso, non proprio una cima, Pontius è un cavaliere che bada poco ai dettagli, e ha come unico scopo nella sua vita quello di farsi valere nell'esercito del regno. Certo, a quarant'anni suonati se stai ancora dentro a un'armatura di latta tanta carriera non devi aver fatto, ma almeno lui ci prova.
Adesso si ritrova a dover condividere un destino ben più grande di lui (quindi davvero imponente) con altri due sciagurati, pertanto dovrà sfruttare ogni briciolo della sua forza per venirne fuori.

PRO

+ Dispone di uno scudo in grado di respingere gli attacchi e che lo può proteggere anche dai pericoli in arrivo dall'alto.
+ Ideale per gli scontri ravvicinati grazie a tutta una serie di mosse opportunamente potenziabili.
+ Può sollevare oggetti di dimensioni ragguardevoli e lanciarci con relativa facilità

CONTRO

- Poco agile e lento, non proprio l'ideale in un platform game.
- Se casca in acqua sprofonda come un sacco di mattoni.
- È meno intelligente di una bacca.

LA LADRA – ZOYA

Fermo restando che Zoya fa rima con cose assai poco carine, la nostra bella ladra si è ficcata in un grosso guaio quando ha deciso di mettere le mani sul tesoro dell'Accademia Astrale. Ha infatti risvegliato un male antico che era meglio non disturbare. Un po' come se vi foste mangiati una pentola intera di fagioli con le cotiche a ferragosto. Non tutti i mali però vengono per nuocere e la sua presenza nel team vi semplificherà non poco la vita in determinati frangenti.

PRO

+ Una straordinaria tiratrice con l'arco, riesce a centrare bersagli a distanze notevoli, basta solo prendere bene la mira.
+ Una volta sbloccate, può lanciare frecce di fuoco letali per i nemici.
+ Agilissima, dispone di una corda/arpione da far invidia a Batman che le permette di dondolarsi ovunque e raggiungere piattaforme inarrivabili per i suoi compagni.

CONTRO

- Gracilina la ragazza, negli scontri diretti il suo arco è utile come un ghiacciolo al polo nord.
- Le frecce più potenti purtroppo sono "contate".
- La sua energia si esaurisce molto in fretta.

IL MAGO AMADEUS IL MAGNIFICO

Sarà pure "magnifico", ma di certo Amadeus non è proprio il gran mago che millanta di essere. In realtà si dà un mucchio di arie solo ed esclusivamente per rimorchiare le ragazze, con risultati assai dubbi. Inoltre non è neppure un giovanotto, avendo passato gli "anta" da un pezzo, cosa che agli occhi degli altri stregoni lo ha reso piuttosto patetico. Non è infatti mai riuscito a passare l'esame finale di magia, dato che non ha ancora capito come dare vita a una semplice palla di fuoco... comunque merita un po' di rispetto, perché di cosine interessanti in realtà ne sa fare.

PRO

+ È in grado di far levitare oggetti di varie dimensioni, facendoli addirittura roteare.
+ Può generare cubi, grandi e piccoli, da posizionare a piacere.
+ Può creare delle assi da usare a mo' di ponte.

CONTRO

- La generazione degli oggetti consuma mana, molto in fretta.
- Si usano le "gesture" per creare ponti e cubi, quindi occorre una certa precisione.
- Può solo attaccare e difendersi usando la levitazione.

SILVERZONE

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni, raffo@sprea.it

DVD DEMO

Dei grandissimi demo, i filmati più succulenti dell'E3 2010, una fragzone da leccarsi le orecchie e molto altro... ecco come si confeziona un Silver DVD davvero imperdibile!

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

MASS EFFECT 2

Genere: Action RPG **Sito:** masseffect.bioware.com

A qualche mese dall'uscita del gioco, è finalmente stata resa disponibile la demo di Mass Effect 2. Diciamo fin da subito che questa è una delle demo più ampie e durature di sempre: potrete infatti godervi il capolavoro targato BioWare per circa un'ora e mezza. Certo, ben poco in confronto alla vastità del titolo, ma considerato che mediamente una demo dura 20-30 minuti, è indubbio che ci troviamo di fronte a un'offerta particolarmente pregevole. Inoltre, tutti i progressi e le scelte compiute nella demo potranno essere portate nella versione finale nel caso in cui vi interessasse comprare il gioco.
Per quanto concerne le "cose da fare", sostanzialmente vi vengono fornite le prime 2 missioni, compresi i filmati introduttivi e tutto ciò che può darvi modo di capire quello che sta succedendo e quello che vi aspetta. Potrete quindi cominciare a prendere confidenza con il vostro alter ego (il comandante Shepard), gestire i due componenti del vostro team, far fuori qualche decina di allegri droni con una discreta varietà di armi e prendere importanti decisioni che si ripercuoteranno sul prosieguo della storia... insomma, è una demo tosta, che merita senza dubbio di essere giocata e portata a conclusione.

BLACK MIRROR 2

Genere: Avventura **Sito:** www.blackmirror2.it

Collocato temporalmente 10 anni dopo gli accadimenti narrati nel primo episodio, Black Mirror 2 introduce un protagonista nuovo di pacca; si tratta di Darren, uno studente universitario che per tirare su qualche soldo durante le vacanze, si reca dalla madre nel Maine e si fa assumere presso uno studio fotografico. Proprietario dell'esercizio è un losco individuo chiamato Fuller, che non solo farà di tutto per non risultare simpatico, ma potrebbe anche essere l'artefice della terribile sorte di una ragazza conosciuta da Darren. Incubi tremendi porteranno il nostro eroe al di là dell'oceano, in una tetra cittadina chiamata Willow Creek, luogo che ospita un castello già conosciuto nel primo capitolo: Black Mirror.

Il demo è piuttosto sostanzioso e vi introdurrà ai primi minuti del gioco: vi troverete nello scantinato dello studio fotografico e dovrete riattivare la corrente recuperando un fusibile. Tutto è molto semplice e sicuramente non avrete difficoltà. Farete la conoscenza di Fuller e della ragazza e un giretto per la cittadina... insomma, potrete apprezzare appieno le qualità di questa avventura.

SNIPER: GHOST WARRIOR

Genere: FPS **Sito:** www.sniperghostwarrior.com

City Interactive, ammettiamolo, non si è mai particolarmente distinta per la brillantezza dei suoi FPS; bisogna riconoscere però che si tratta di gente volenterosa, impegnata a porre rimedio ai propri errori. Prova ne è Sniper: Ghost Warrior, un FPS stealth dotato di un motore grafico di buona qualità, che vi porterà tra le foreste lussureggianti di un'isola sudamericana. Nei panni di un cecchino, il vostro compito sarà quello di rovesciare un governo dittatoriale particolarmente feroce: a vostra disposizione avrete una tuta in grado di fornirvi un elevato grado di mimetizzazione, fucili con ottiche di precisione e anche un allegro coltello per eliminare i cattivi da vicino o, lanciandolo, anche da lontano. Attenzione: anche a livello facile Sniper: Ghost Warrior non è un gioco semplice. Spesso sparare sarà l'azione meno indicata da compiere, specie all'inizio dell'avventura. Invece che seguire l'istinto e fare una carneficina, dovrete muovervi nell'ombra e raggiungere le zone indicate sulla mappa... datemi retta, aprire il fuoco vi farà semplicemente ricominciare la missione da capo.

TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Alien Breed: Impact
Assassin's Creed: Brotherhood
Battlestar Galactica Online
Sid Meier's Civilization V
Crysis 2
DC Universe Online
Dead Space 2
Deus Ex: Human Revolution
Fallout: New Vegas
Final Fantasy XIV Online
I Am Alive
LEGO Star Wars III: The Clone Wars
Mafia II
Medal of Honor
Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge
Nail'd
Portal 2
Spec Ops: The Line
Star Wars: Il Potere della Forza II
XCOM

RAINBLOOD: TOWN OF DEATH

Genere: RPG **Sito:** www.rain-blood.com

Dotato di uno stile grafico piuttosto atipico ma indubbiamente interessante, Rainblood è un gioco di ruolo di stampo classico ambientato nella Cina medievale. Una storia piuttosto intricata ma coinvolgente introduce combattimenti a turni contro entità dall'aspetto maligno: toccherà quindi sfoggiare tutta l'abilità strategica in vostro possesso per riuscire ad averne ragione. Menzione particolare va alle splendide musiche. Il demo è sufficientemente lungo da permettervi di farvi un'idea precisa del gioco, che nel caso voleste comprare, sarà vostro a 9 dollari e 99, acquistabile direttamente tramite il demo. Se vi posso dare un consiglio per i combattimenti, lasciate stare la ricarica della salute e usate il vostro mana per gli attacchi e le mosse di evasione (un abile stratega, il ragazzo. ndToSo).

DARKNESS WITHIN 2: THE DARK LINEAGE

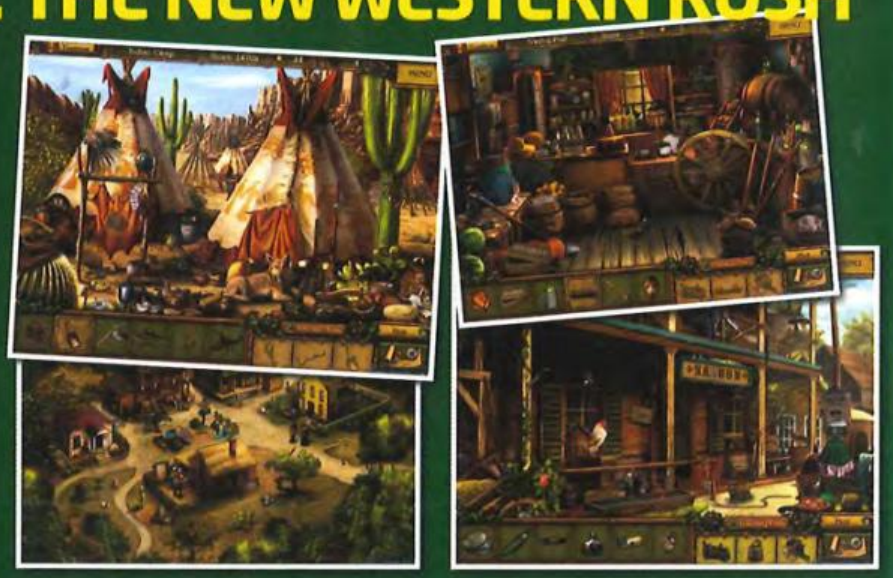
Genere: Avventura **Sito:** www.darknesswithin2.com

Non molto tempo fa vi abbiamo fornito il demo del primo episodio di Darkness Within, ed ecco che salta già fuori il dimostrativo del seguito. Sempre ispirato ai racconti di H.P. Lovecraft, The Dark Lineage darà modo di vestire nuovamente i panni di Eward E. Loreid, al quale i ricordi del passato stanno mandando in pappa il cervello. Il suo viaggio lo condurrà in una spettrale cittadina chiamata Arkhamend, mentre la vostra avventura (demo compreso) inizierà all'interno di una casa vittoriana, che tra le stanze fatiscenti ospita addirittura un allegro cadavere congelato. Che ci fa lì? Quali misteri e orrori cela quel posto inquietante? Beh, starà a voi scoprirlo.
Il movimento del personaggio avviene coi tasti, mentre col mouse si clicca sugli oggetti da raccogliere e analizzare: insomma è un'avventura punta e clicca piuttosto canonica, ma grazie alle ambientazioni e alla trama orrorifica può sicuramente raccogliere consensi.

GOLDEN TRAILS: THE NEW WESTERN RUSH

Genere: Puzzle **Sito:** www.golden-trails.com

Ragazzi a me 'sti giochi intrippano, che ci devo fare? Si tratta di scovare oggetti all'interno di schermate statiche estremamente particolareggiate; la cosa è tutto fuorché semplice e anche per questo risulta piuttosto intrigante. L'ambientazione di questo episodio è western ed è stata implementata anche una semplice storia che si può benissimo non seguire, tanto ai fini del gioco cambia ben poco. A venirvi incontro, nel caso in cui non riusciate a scovare tutti gli elementi richiesti, ci sono degli aiuti: il loro numero molto limitato ne rende però sconsigliabile l'impiego, a meno che non vi troviate proprio in una situazione disperata.
Il gioco completo contiene una miriade di differenti schermate e centinaia di oggetti da scovare, mentre per quanto concerne il demo avrete un'ora per provarlo prima che scada... buona ricerca!



TENNIS ELBOW 2011

Genere: Sportivo **Sito:** www.managames.com/tennis/

Dopo le 11 e passa ore trascorse davanti alla TV per l'incontro tra Isner e Mahut, che ne dite di farvene ancora qualcuna davanti al PC? Tennis Elbow 2011 è un titolo indipendente piuttosto carino, dotato di uno stile grafico piacevole. Questo gioco di tennis ha tutto quello che si può chiedere al genere: dà modo di giocare da soli o in coppia, disputare un torneo, gareggiare su tutte le superfici conosciute (ben 9 differenti) e sfidare allegri atleti online. Il demo, invece, dà modo di provare una partita singola per 15 giorni, o meglio, 7 giorni più altri 7 in cui è possibile partecipare solo ai warm-up... comunque un tempo più che sufficiente per divertirvi e valutarne l'acquisto.

SENSATIONAL WORLD SOCCER

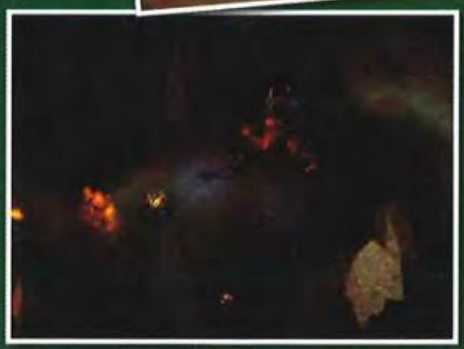
Genere: Sportivo **Sito:** www.newstargames.com

Coi mondiali giunti alla fase finale (per noi che scriviamo, dato che quando leggerete queste righe la coppa sarà già stata assegnata da un pezzo), non potevamo certo esimerci dal proporvi un gustoso gioco di calcio. L'estetica di Sensational World Soccer ricorda in maniera lampante il favoloso Sensible Soccer: in questo prodotto targato New Star Games avrete accesso a tutte le 32 compagini qualificatesi per i mondiali in Sud Africa e potrete decidere se disputare un campionato o una partita veloce, scegliendo se affrontare un amico reale o la CPU. Le differenze con Sensible Soccer sono evidenti, ma nel complesso si tratta di un gioco carino, senza troppe pretese, in grado di farci passare qualche oretta spensierata a correr dietro al pallone. Per quanto concerne il demo, potrete disputare una partita tra Messico e Sud Africa e impostare lo schema tattico della vostra squadra.

DIN'S CURSE

Genere: Hack'n' Slash **Sito:** www.soldak.com/Dins-Curse

Gli amanti di Diablo in crisi di astinenza potrebbero trovare in Din's Curse un prodotto capace, seppur brevemente, placare la loro brama di hack'n'slash. Din's Curse è un titolo indie dall'aspetto estetico piuttosto scarno, ma che possiede numerose frecce al suo arco; prima di tutto le ambientazioni vengono generate casualmente ogni volta e questo conferisce al gioco una notevole varietà di situazioni e missioni. Inoltre, a Din's Curse non manca proprio nulla: troverete enormi dungeon da esplorare, moltissimi oggetti da raccogliere, potrete giocarlo sia in single sia in co-op, avrete sei classi tra cui scegliere (o potrete crearne una attingendo dalle specializzazioni) e addirittura sarete in grado di intervenire sulla difficoltà dell'avventura (non nel demo), stabilendo la frequenza di respawn dei mob o il loro livello iniziale. Din's Curse è, in poche parole, un gioco interessante che merita senza dubbio un'occhiata.



FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Chi ha detto che in estate i modder vanno in vacanza?

Le fazioni di Clear Sky tornano a una nuova vita con il Faction Fronts Mod per S.T.A.L.K.E.R..

Contenuti FRAGZONE DVD

GOSSAMER WARFARE CHERNARUS
MOD PER ARMA II

FACTION FRONTS
MOD PER S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

HALF-LIFE: ZOMBIE EDITION PER HALF-LIFE

DAY OF DEFEAT SOURCE HIGH DEFINITION PACK PER DAY OF DEFEAT SOURCE

RISE OF MANKIND A NEW DAWN
MOD PER CIVILIZATION 4

DARKEST HOUR: NORMANDY 1944
MOD PER RED ORCHESTRA

PORTAL UNDERGROUND STORY PER PORTAL

GRID ANYCAR ANYTRACK
MOD PER RACE DRIVER GRID

Tutte storie: come abbiamo potuto appurare nel corso degli anni, gli appassionati della produzione artigianale non si fermano praticamente mai. Prova ne sono tutti i mod di ottima qualità inseriti nella FragZone DVD di questo mese, che spaziano attraverso un po' tutti i titoli attualmente più giocati su PC, senza dimenticarsi anche qualche vecchia gloria. Tra i più interessanti spicca sicuramente il Warfare Chernarus Mod, che trasforma ArmA II in uno strategico in tempo reale in cui le due fazioni vengono amministrate da un supervisore che assegna risorse belliche da utilizzare sulla falsariga di Natural Selection. Molto interessante è anche il Faction Fronts Mod per S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky, che riprende la struttura a fazioni dell'FPS/RPG di GSC per farlo funzionare come non era riuscito agli stessi sviluppatori nella versione originale. Restando in tema di sparatutto multiplayer, assolutamente imprescindibile per gli amanti del warfare d'annata è anche il Normandy Mod per Red Orchestra: una megamappa ambientata nello sbarco in Normandia in cui americani e tedeschi si affrontano con il degno contorno di unità e mezzi corazzati fedelmente riprodotti per farvi rivivere l'emozione della presa di un villaggio francese presidiato da un paio di Panzer Tiger. Restando sempre in tema di Seconda Guerra Mondiale, molto apprezzato dovrebbe essere anche l'High Definition Pack per Day of Defeat Source. Si tratta di un mod grafico che migliora drasticamente le già ottime potenzialità tecniche del motore di Valve per restituire immagini ripulite come mai nessun altro titolo uscito sotto l'egida del Source. Nella nostra carrellata non mancano anche generi normalmente poco gettonati come i puzzle game e gli strategici: Underground Story è una collezione di ben settantacinque stanze per Portal che promette parecchie ore di svago. Molto intrigante è anche il Rise of Mankind Mod per Civilization 4: tutti i patiti dei gestionali a turni massicci dovrebbero dargli più di un'occhiata. In chiusura una chicca per chi apprezza Race Driver Grid: un mod per sbloccare tutte le auto e i tracciati contenuti nella versione completa del gioco di corse di Codemasters e giocare felici online e in rete locale come mai vi era accaduto prima!

Settantacinque livelli tutti nuovi per Portal: quest'estate vi facciamo sudare anche il cervello!

Tutte le macchine (e le piste) che volete nel mod per Grid che trovate sul nostro Silver DVD!

essedi shop
quando pensi informatica
www.essedi.it

ESPERIENZE 3D OLTRE OGNI LIMITE

Sperimentate visuali cinematografiche da cardiopalma in 3D stereoscopico grazie alla potenza combinata delle migliori tecnologie presenti all'interno del nuovissimo Pc Selecta Genius 980FM.

PhysX by NVIDIA

ASUS

Scheda grafica
ASUS® NVIDIA® GEFORCE® GTX 480 1536MB GDDR5

INIETTATE UNA DOSE DI ADRENALINA PURA NEI VOSTRI GIOCHI GRAZIE ALLA GPU PIÙ VELOCE DEL MONDO.

- Tecnologie DirectX 11, NVIDIA® CUDA™ e PhysX®

Scheda madre
ASUS® P6X58D Premium

LA MIGLIOR SCELTA PER L'OVERCLOCK ESTREMO

- Chipset Intel® X58
- CPU 32nm 6Core
- USB3.0 e SATA 6Gb/s
- 3-Way SLI

Occhialini wireless
NVIDIA® 3D Vision

NVIDIA 3D VISION

3D VISION TRASFORMA CENTINAIA DI GIOCHI PER PC IN UN'ESPERIENZA 3D STEREOSCOPICA

Pc Selecta
Genius 980FM

- Case COOLER MASTER® HAF 932 EATX
- Alim. COOLER MASTER® Silent Pro 1000W
- Scheda Madre ASUS® P6X58D PREMIUM, chipset Intel X58, 32nm 6-Core, 3-Way SLI, PCIe 2.0, supporta USB3.0, SATA 6Gb/s
- CPU Intel® Core™ i7 980 Extreme + ventola
- Memorie CORSAIR® DDR3 1600MHz 6GB(3x2GB) Dominator 7-8-7
- Hard Disk Barracuda 1TB SATA2 32MB
- Disco stato solido CORSAIR® 128GB 2.5" NovaSeries
- S/Video ASUS® NVIDIA® GeForce® GTX480 1.5GB GDDR5 2xDVI HDMI
- Lettore Blu-Ray ASUS® BC-08B1ST +DVD Burner Int.
- Windows® 7 Ultimate 64bit ITA

NUOVO intel CORE inside ★★★★★ Classifica del processore

COOLER MASTER

CORSAIR

essedi shop

essedi point

Numero Verde Essedi Shop 800-99.00.55

GAMES VILLAGE

A cura di Ivan "Kikko" Conte (alias@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

L'E3 come non è mai stato seguito prima

In attesa di vedere cosa accadrà alla GamesCom di Colonia (dove ci toccherà andare in treno impiegando un giorno di viaggio perché al ToSo gli aerei piacciono un po' meno da quando ha vissuto in prima persona una manciata di vuoti d'aria di ritorno da un paio di press tour) è stato ovviamente l'E3 conclusosi il mese scorso a tenere banco su Games Village nelle settimane che hanno preceduto la stesura di queste pagine. La cosa bella di quando capitano eventi come quello di Los Angeles è che i suoi strascichi regalano materiale di discussione per un sacco di giorni a venire, soprattutto in un periodo estivo dove non è che il mercato regali chissà quali perle da giocare e con cui distrarsi dalla fiumana di notizie, a meno di non andare a ripescare qualche vecchio titolo rimasto indietro nel periodo invernale. D'altronde, l'estate è la stagione della ciarleria, del berciare, della chiacchiera fine a se stessa. Spendere parole sulla pessima fine della nostra Nazionale di calcio è già diventata una pratica stucchevole; perché, invece, non attingere a piene mani da tutti gli spunti che l'E3 ci ha regalato in termini di "fatti nuovi" per PC e per console?

E allora, già che siamo qui sotto l'ombrellone, buttiamo sul piatto un paio di considerazioni sparse.
Le nuove periferiche per il gioco in movimento (Kinect di Microsoft e PlayStation Move di Sony) non mi convincono appieno. E, stando ai commenti dei lettori di Games Village, non riescono ad ammaliare nemmeno quella fetta di giocatori che ha l'abitudine di seguire online con costanza e affezione gli sviluppi del mon-

▲ *Il ToSo non è capace di giocare a Demon's Souls (io, almeno, ci provo, vecchio. ndToSo). Ci teneva così tanto a farcelo sapere che ne ha scritto un post sul blog di TGM: venite a "lullarlo" tutti, dai...*

▲ *La parte alta della pagina dedicata agli articoli sull'E3. Ce ne sono talmente tanti che, per vederli tutti, c'è da farsi venire male alla falangetta dell'indice a furia di smanettare sulla rotella.*

▲ *Drakensang si è comportato bene anche su Games Village, meritandosi un bel votone. Bella lì!*

▲ *Uno degli editoriali più chiacchierati del nostro Keiser ha riguardato la ripartizione dei guadagni di Activision Blizzard: avreste mai pensato che World of Warcraft fosse una fonte di guadagno?*

GIOCO FEDELTÀ

LEGO HARRY POTTER ANNI 1-4

Sembra proprio che LEGO Harry Potter sia il miglior episodio della saga "LEGO" mai realizzato, il che non è poco se si considera la qualità piuttosto alta della serie. Nei panni del maghetto partorito dalla mente della Rowling e di praticamente tutti i personaggi descritti nei libri (per un totale 140!), ripercorrerete le gesta di Harry, attraverserete luoghi ormai entrati nella storia della narrativa e combatterete fino all'ultimo mattoncino contro i vostri nemici.
Bellissimo in single player, LEGO Harry Potter regala emozioni indimenticabili anche in multi, grazie allo schermo condiviso!
Warner Bros. Interactive

MAFIA II

Dopo il grandissimo successo ottenuto dal primo episodio, siamo tutti ansiosi di mettere le mani su questo seguito! Nei panni di un italoamericano desideroso di farsi strada nella malavita degli anni '50, entrerete in un mondo pulsante e dettagliatissimo, fatto di vita quotidiana ma anche di soprusi e sanguinose sparatorie. Mafia II è un titolo dotato di una storia strepitosa, di una giocabilità incredibile e di una grafica pazzesca; con questo capolavoro annunciato non ci sono mezzi termini, tutto è spinto al massimo per fornire un'esperienza videoludica davvero imperdibile.
2K Games

TOY STORY 3

Ispirato all'omonimo film da poco uscito nelle sale cinematografiche, Toy Story 3 è un gioco molto ben fatto, che coniuga sapientemente l'esplorazione con semplici ma divertenti puzzle e sane dosi d'azione. Nei panni dei personaggi principali della pellicola targata Pixar esplorerete il fantastico mondo di Toy Story, accompagnati da una grafica molto curata ed evocativa.
Toy Story 3 è un ottimo gioco che si rivolge a un pubblico di ragazzini, ma grazie alla sua qualità e al suo stile, divertirà sicuramente anche i più grandi.
Disney Interactive

SPECIALE DOTEMU

Siccome siamo gente di sani principi e a cui piace diffondere il verbo del retrogaming sano e senza distinzioni, abbiamo pubblicato su Games Village un'intervista molto interessante a Xavier Liard, CEO e co-fondatore di DotEmu. Si tratta di un distributore digitale di vecchie glorie (un po' come GOG.com, per intenderci) che propone a catalogo titoli storici come Beneath a Steel Sky, Syberia e Another World, giusto per citarne tre a caso. Il buon Xavier sembra uno con le idee molto chiare sul da farsi e ha risposto in modo esaustivo alle domande del nostro Keiser a proposito del futuro dei videogiochi su PC. Se volete saperne di più, l'unica cosa da fare è venire online e leggervi tutta l'intervista: la trovate facilmente nella sezione Speciali.

▲ *Volete un'anticipazione della rivista prima di correre in edicola? Potete sfogliarla direttamente su TGMOnline.it!*

do videoludico. Se per Kinect la perplessità riguarda la poca precisione dimostrata e un prezzo non proprio alla portata di tutti (si parla di 150 dollari sonanti che, come minimo, si tradurranno da noi nei consueti 150 euro grazie al meraviglioso rapporto 1:1), PlayStation Move pare avere lo "svantaggio" di scimmiottare troppo il telecomando di Nintendo Wii, non proponendo nulla di davvero innovativo. Comunque sia, io preferisco tenere il mouse saldo nella mano sinistra e la tastiera a portata della mano destra (eh sì... sono mancino) fin tanto che mi è consentito di farlo. O, al massimo, d'impugnare un joypad con lo stesso amore che Linus prova per la sua coperta.

Forse, stando agli Speciali che ci hanno mandato copiosamente gli inviati di Games Village dalla soleggiata Los Angeles, l'unica novità davvero intrigante è stata la presentazione al mondo di Nintendo 3DS, di cui ho già avuto modo di scrivere nel Backstage del mese scorso e che, se le finanze lo permetteranno, sarà mio il giorno del lancio. D'altronde, non è un caso se le pagine più visitate del sito nel mese di giugno sono state proprio quelle che raccontano le esperienze "sul campo" dei miei fortunati colleghi che hanno avuto la possibilità di mettere le mani (e gli occhi) sul futuro gioiellino e ne hanno sperimentato le prelibatezze. Nintendo ha dimostrato che si può fare un 3D convincente senza l'ausilio di aggeggi strani come, ad esempio, occhiali scomodi da indossare. Resto in attesa di vedere quanto tempo ci vorrà prima che "poppino" sul mercato i primi monitor in grado di fare la stessa cosa, magari con qualche pollice in più rispetto al risicato schermo del 3DS: la casa giapponese ha fatto da apripista, ma qualcun altro fiuterà sicuramente l'affare e seguirà a ruota.

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

DEAD RISING 2 RITARDA

Inizialmente previsto per la fine di Agosto, Dead Rising 2 ha deciso di prolungare un po' le vacanze estive, concedendosi al grande pubblico solo il primo di Ottobre prossimo venturo. I simpatici amici yankee, invece, potranno mettere le loro unticce manine sul titolo di Capcom qualche giorno prima, visto che negli Stati Uniti i negozi potranno esporlo (e venderlo) a partire dal 28 Settembre. In aggiunta, Capcom sta preparando un lungometraggio ispirato al gioco e che s'intitolerà Zombrex Dead Rising Sun. L'opera è stata scritta e diretta da Keiji Inafune (responsabile dell'area di ricerca e sviluppo di Capcom) e dovrebbe essere distribuita sotto forma di libero contenuto scaricabile suddiviso in otto parti distinte. Secondo voi, Romero potrebbe averne un po' a male?

MAFIA II E IL FINALE UNICO

Ne resterà soltanto uno. Non si tratta di un Highlander qualsiasi, ma del finale di Mafia II che, stando alle parole del suo producer Denby Grace, sarà uno e uno soltanto. Sebbene inizialmente fossero previsti diversi percorsi narrativi che avrebbero dovuto condurre ad altrettante scene finali, durante la lavorazione i simpatici amici di Take 2 Interactive devono essersi trovati di fronte a qualche incoerenza. Che fare? Molto semplice... smontiamo tutto e ricompattiamo la storia così da avere un unico, grandioso momento conclusivo, anziché quattro o cinque robe meno convincenti. Per uno come me che ama le belle storie è solo una buona notizia; resta da vedere se il finale di Mafia II varrà davvero il prezzo del biglietto o se ci toccherà andare nottetempo sotto casa di Denby Grace e tirarlo giù dal letto a colpi di vuvuzela.

ANCORA FIFA MANAGER

Potevamo forse lasciar passare inosservata la notizia di un nuovo FIFA Manager da parte di Electronic Arts? Vista la cura con cui il publisher in questione converte su PC il suo titolo calcistico di punta, forse avremmo anche potuto sorvolare. Ma FIFA Manager è una questione a parte e, tutto sommato, si tratta di un manageriale onesto e in grado di regalare buon divertimento a lungo termine, pur non raggiungendo le vette di quel Football Manager "griffato" SI Games che tanto fa impazzire il mondo, ancor più dell'analcolico biondo. FIFA Manager 2011 uscirà il prossimo autunno e gli sviluppatori promettono un mare di novità assortite, come l'introduzione di un originale sistema di gestione delle tattiche, un multiplayer online finalmente in grado di "tenere botta" e una poco chiara struttura ad action-card di cui si è ancora capito poco o nulla. A queste nuove feature si aggiungono pannelli dedicati per i derby dei vari campionati e una Coppa del Mondo giocabile separatamente dalla campagna manageriale principale. I soliti "blabla", o una vera svolta nella serie? Non ci resta che attendere un codice giocabile per farvelo sapere.

LA VECCHIA REPUBBLICA SOLO SU PC

In tempi di vacche magre per gli utenti PC, che talvolta si devono accontentare di mezze conversioni o di date di uscita clamorosamente posticipate rispetto alle versioni console, notizie come questa allargano cuore e orizzonti. Daniel Erickson di BioWare, di fronte a una domanda diretta che riguardava un'eventuale pubblicazione su Xbox 360 o PlayStation 3 di Star Wars: The Old Republic, è stato molto chiaro: no, no, e poi no. Dalle sue parole si evince come BioWare non abbia mai preso in considerazione l'ipotesi di un porting del suo prossimo MMORPG su console, sia perché questo avrebbe necessariamente avuto un impatto sull'interfaccia a causa dell'assenza di mouse e tastiera, sia perché un prodotto del genere attecchisce sicuramente meglio su un pubblico PCista che consolaro. Certo che BioWare ha le idee molto chiare sul da farsi, come ha dimostrato negli ultimi anni sfornando capolavori a nastro, ed è quindi nostro compito essere fiduciosi su The Old Republic, che potrebbe portare una ventata d'aria fresca in un genere che negli ultimi tempi sta perdendo qualche colpo di troppo.

FABLE III E L'OMOSESSUALITÀ

Temi scottanti per Peter Molyneux e il terzo capitolo della saga di Fable. Il gran capo di Lionhead pare essere riuscito a oltrepassare le (strette) maglie delle politiche conservatrici di Microsoft riguardo alcuni temi "adulti", tanto che in Fable III sarà possibile mostrare preferenze omosessuali nei confronti dei personaggi del nostro stesso genere. Al di là della consumazione del mero atto fisico, nel gioco sarà possibile anche sposarsi e perfino adottare dei figli, indipendentemente dal sesso dei genitori adottivi. Non è chiaro se la condizione di omosessualità all'interno del gioco possa suscitare reazioni da parte dei personaggi che ne animeranno le terre, o se invece sarà accettata senza mezze misure come una cosa naturale e facente parte del tessuto sociale. L'altra cosa da dire a riguardo di Fable III è che il titolo di Lionhead sarà distribuito su Xbox 360 in episodi acquistabili separatamente attraverso il Marketplace di Xbox Live. Ovviamente, a questa forma di distribuzione digitale in pillole sarà affiancata quella più classica, che vedrà una scatola venduta nei negozi in un'unica soluzione. Purtroppo non è stato specificato se la vendita in DLC frazionati sarà una prerogativa della sola console Microsoft o se coinvolgerà anche la versione PC del gioco. La speranza di tutti, ovviamente, è che la seconda ipotesi sia quella giusta: d'altronde non si capisce per quale motivo non possa essere così, non vi pare?

THE SILVER LINING HA UN PRESENTE

Ecco una storia a lieto fine che mi piace riportare. Circa otto anni fa un gruppo di sviluppatori amatoriali di nome Phoenix Online Studios ha deciso di riesumare una serie celebre come quella di King's Quest di Roberta Williams e regalare alla saga una degna conclusione: lacrime e gioia per tutti i fan! The Silver Lining, questo il nome dell'avventura grafica, ha avuto un parto lungo e laborioso, ottenendo a suo tempo da Vivendi la concessione di una licenza "non commerciale" per la distribuzione gratuita con fini non di lucro. Il passaggio dei diritti della serie King's Quest, ora in mano ad Activision, ha complicato non poco l'intera vicenda, visto che il nuovo publisher non sembrava intenzionato a rispettare gli accordi precedentemente presi da Vivendi con gli sviluppatori. I fan di tutto il mondo non sono rimasti con le mani in mano e hanno organizzato numerose raccolte firme, fino a "costringere" (si fa per dire) Activision a ritornare sui suoi passi e a ridiscutere l'intera faccenda con Phoenix Online Studios. Il risultato è che dal 10 luglio 2010 The Silver Lining dovrebbe essere liberamente scaricabile attraverso il sito ufficiale. Uso il condizionale perché al momento in cui scrivo queste righe mancano un paio di giorni alla data fatidica e la chiusura imminente mi impedisce di darvi la certezza della cosa prima di andare in stampa (San Tommaso docet), ma se volete controllare con i vostri occhi, è sufficiente che digitiate www.postudios.com nel vostro browser per ottenere una risposta certa. Bene così!

TR(EDD)INE!

Perdonate il titolo un po' stupido, ma davvero non ho saputo resistere alla tentazione del facile giochino di parole. Il fatto è che a inizio luglio, Trine, uno dei videogiochi più interessanti del 2009 che trovate in allegato a questo numero di The Games Machine, ha compiuto un anno di vita: tanti cari auguri! Per festeggiare la loro creatura gli sviluppatori hanno pensato di pubblicare una patch che aggiorna il titolo alla versione 1.8 e che, oltre a sistemare tutta una serie di problemini grafici e riequilibrare il gameplay del livello finale se giocato a "Very Hard", aggiunge il supporto al 3D.

A cura di: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

HARD BOILED

"One more kiss, dear, one more sigh. Only this, dear, it's goodbye. For our love is such pain and such pleasure: and I'll treasure, till I die." (Vangelis, 1982)

Durante i mesi di profonda immersione in Fallout 3, ricordo di avere canticchiato brani anni '50 un po' ovunque, fino a sfinire chi deve starmi quotidianamente a fianco (che poi si è dovuto sorbire anche Elvis Presley, particolarmente adatto al sonno del pupo). In questo frangente, come in tanti altri, non ho fatto caso a questa bizzarra predilezione, probabilmente perché il mondo è pieno di suggestioni retrò di simile tenore, a cominciare dalla pubblicità: la fantascienza però ha avuto sicuramente la sua parte in questa sorta di assuefazione, contaminando con le atmosfere del noir le visioni di un futuro non troppo lontano, in cui il cinismo cospargerà di cenere ogni cosa. La pioggia incessante, un individuo che si ripara dentro il suo impermeabile sdrucito, con la faccia di chi ha già visto tutto quello che c'è da vedere, di bello e di brutto: questa, almeno, è la prima immagine che emerge dalla mia memoria visiva, mentre nell'intimo c'è la profonda disillusione e l'apparente distacco dei personaggi "hard-boiled" nei confronti della società e della loro stessa esistenza, dagli originali di Dashiell Hammett e Raymond Chandler a tutte le relative trasposizioni filmiche. Proprio questi "anti-eroi", dimentichi degli ideali

JC Denton si basa su un modello hard-boiled, molto più del successore più vicino. Restiamo in attesa di sapere che tipo di uomo sarà l'eroe di Deus Ex 3.

LA FANTASCIENZA HA CONTAMINATO CON LE ATMOSFERE DEL NOIR LE VISIONI DI UN FUTURO NON TROPPO LONTANO, IN CUI IL CINISMO COSPARGERÀ DI CENERE OGNI COSA

Il sergente Tequila sembrava destinato a far faville anche nel mondo dei videogame. Pazienza, ce lo ricorderemo con il miglior "dual wielder" del cinema.

"Hard-Boiled" è anche una mirabile graphic novel sceneggiata da Frank Miller e illustrata da Geof Darrow, vicina al tema degli androidi esplorato un mese fa.

NOIR CRIMINALI

Mafia rappresenta ancora oggi un esempio insuperato di come sia possibile aprire le porte a un passato che non c'è più: le logiche da free roaming sono state tenute a bada proprio per aumentare il senso di immersione nella storia, portando il personaggio ad azioni coerenti ed evitando gli svaghi e i divertimenti accessori... tanto, un vero duro non ha bisogno di queste cose. Di fronte a un modello come questo spariscono anche i videogame ispirati alla trilogia criminale di Francis Ford Coppola, proprio perché i due titoli de Il Padrino si sono persi in troppe divagazioni della trama e del gameplay. A proposito, il protagonista visto negli screenshot di Mafia II assomiglia incredibilmente a un giovane Marlon Brando, più vicino al personaggio di Fronte del Porto che non a Vito Corleone. L'idea mi piace, anche se 2K si basa sul classico assunto per cui "ogni riferimento a fatti o persone reali è del tutto casuale".

È di buon livello il lavoro fatto da Replay Studios per l'agente Summer, ispirato all'eroina della Seconda Guerra Mondiale Violette Tzabo.

L'agente Semion Strogov ha sangue freddo da vendere, e lo dimostra anche con nemici inediti per i videogame occidentali, come gli inglesi e gli americani.

NELLE TAVOLE A FUMETTI DI MAX PAYNE, REALIZZATE PER I PASSAGGI TRA UN CAPITOLO E L'ALTRO, RIECHEGGIANO LE VISIONI HARD-BOILED DONATE DA FRANK MILLER AL SUO SIN CITY

del romanticismo fino a prova contraria (che spesso arriva), hanno fornito gli stampi su cui forgiare personaggi come Rick Deckard/Harrison Ford e JC Denton di Deus Ex, giusto per tornare subito nell'ambito dei videogame. Nelle relative opere, del resto, troviamo l'emulazione fantascientifica del periodo buio della Grande Depressione, nel decennio successivo al disastro economico del 1929, caratterizzato da una miseria così profonda da riportare le nazioni a un conflitto globale, a nemmeno 25 anni di distanza dal 1918: oggi che la fame torna a riversarsi nelle strade delle grandi metropoli occidentali in modo sempre più evidente, è più facile riconoscere il valore profetico della fantascienza post-moderna, con la tecnologia e le droghe sintetiche a sostituire il fiume di alcool e sigarette fluito nei locali fumosi e mal frequentati della letteratura noir. Nei videogiochi, comunque, non entrano solo agenti veloci con pistole e impianti cibernetici, ma anche donne fatali dotate di grande carisma e personalità, ispirate a modelli moderni ma anche a eroine dei tempi che furono, come la leggendaria Mata Hari e la sfortunata Violette Szabo. Manca ancora il cliché della bionda bella e vaporosa pronta ad affidarci un incarico per poi metterci nei guai, evocato anche da un anziano Charles Bukowsky nel romanzo Pulp (pubblicato postumo nel '94, utile anche per intendere le valenze esistenzialiste della letteratura hard-boiled), ma c'è sempre il tempo di rimediare e farsi fregare dalle donne anche nei videogame, se nella vita reale non l'avete fatto abbastanza...

MAX BOILED

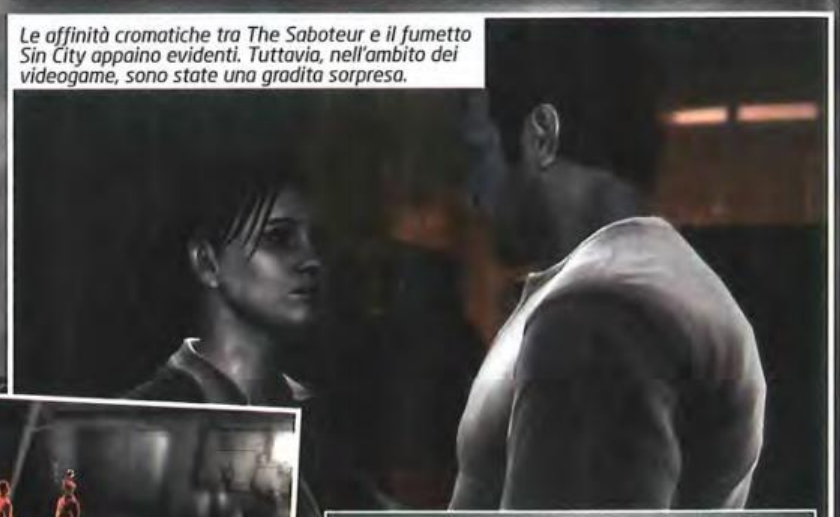
Tradotto fedelmente, "hard boiled" significa "bollito duro", come metafora della vita che brucia un uomo fino a farlo diventare tosto come un uovo sodo (immagine tipica da colazione USA. Io, oltre ai biscotti nel latte, non sono però mai andato). La definizione si riferisce principalmente al genere letterario di cui abbiamo citato poco sopra i massimi esponenti ma è anche il titolo di un film che ha saputo portare sul piano dell'azione adrenalinica le atmosfere del noir, con connotati spettacolari inediti e destinati a influenzare altri registi a venire, oltre ai più attenti sviluppatori di videogame: per chi ha assistito a questa pellicola, diretta nel 1992 da John Woo, è molto difficile trovare ancora le assonanze sbandierate da molti tra Matrix e Max Payne, al di là dell'uso comune del Bullet Time in modo tecnicamente moderno, soprattutto quando si sono viste le lunghe sparatorie del film di Woo, dove in nemici cadono a decine a ogni singolo passaggio, ovviamente in slow motion. Lo stesso regista ha voluto portare le avventure di Chow Yun-Fat/Tequila sotto forma di sequel videoludico, con Stranglehold, ma sappiamo quanto l'operazione sia riuscita solo in parte: le prospettive dei videogiochi sono enormi, anche sul piano narrativo, e approcciare il soggetto solo dal punto di vista dell'azione non è stata una buona idea, motivo per cui il lavoro congiunto con lo studio di Midway a Chicago (la città-tempio dell'hard-boiled, in questo caso, non ha portato fortuna) ha avuto come risultato uno shooter con poca anima, che imita senza troppa convinzione le logiche inventate da chi ha saputo fare davvero il suo mestiere, anche attraverso uno dei personaggi videoludici più riusciti di sempre. La tragedia su cui si fondano le azioni di Max Payne, d'altronde, è la stessa vissuta da altri personaggi della fiction, con lo sterminio della propria famiglia e il conseguente decadimento mentale del protagonista, e forse non è un caso se un espediente narrativo del genere è stato usato in modo massiccio anche nel mondo dei "comics". Di certo non pensiamo che Max

Payne abbia qualcosa a che fare con l'altrettanto dolente Nathan Never, l'agente del futuro edito da Bonelli, mentre qualche dubbio si può sollevare in merito a una libera ispirazione a Frank Castle, l'identità per nulla segreta del personaggio Marvel "The Punisher" (che, oltretutto, ha beneficiato di una discreta trasposizione videoludica, ovviamente nello stile del gioco di Remedy). Soprattutto, però, il contatto con il mondo dei fumetti si concretizza nelle ottime tavole realizzate per i passaggi tra un capitolo e l'altro di MP, condite da un azzeccato sottofondo free jazz, dove riecheggiano le visioni profondamente hard-boiled donate da Frank Miller alla sua opera più importante: in Sin City si consuma un'altra componente fondamentale del noir anni '50 ("Rapina a mano armata" di Stanley Kubrick in testa), ovvero l'attualizzazione delle tragedie di stampo shakespeariano, con buona parte dei protagonisti destinati a venir ammazzati non più da veleni e fioretti, ma da pistolettate in faccia e fucilate nella schiena. Per un videogame che aspira al successo, tuttavia, la scomparsa del personaggio chiave raramente è una buona idea, ma almeno possiamo dire con certezza che il nostro Max Payne, pur proseguendo nella sua sete di vendetta, è morto nell'istante in cui è entrato nella camera dei suoi familiari, massacrati a sangue freddo.

SPIE SOTTO LA PIOGGIA

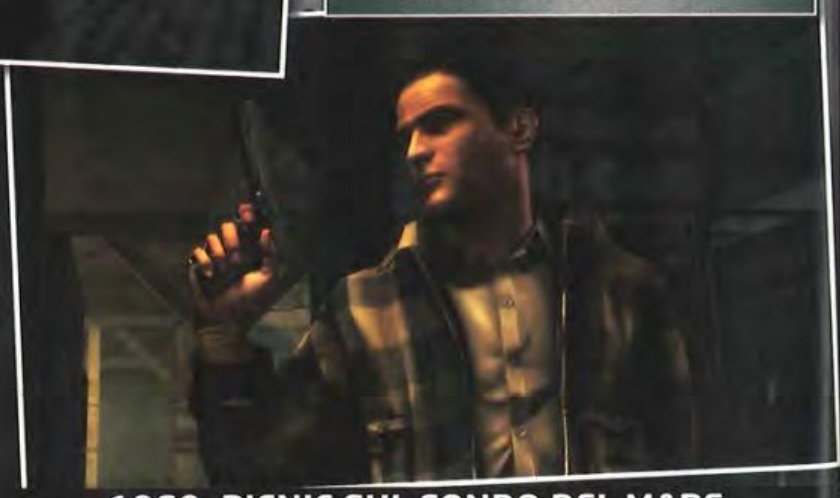
Nel paragrafo precedente abbiamo abbandonato le rievocazioni d'epoca per privilegiare le suggestioni evocate dal titolo del dossier. Più in generale, però, la vena del noir scorre potente in tante altre opere videoludiche, che hanno saputo ricostruire sotto i nostri occhi le ambientazioni e i personaggi di una certa epoca e uno specifico tipo di cinematografia. In questo senso, è difficile tracciare una linea netta che separi le storie di spie dal noir, soprattutto quando si ha a che fare con opere capaci di restituire al meglio gli scenari storici. Tra queste, possiamo sicuramente annoverare Velvet Assassin, che gioca gran parte delle sue carte sul realismo delle ambientazioni e dei dialoghi fra personaggi di contorno (la figura della Szabo, però, è "trasfigurata" in modo affascinante). In termini di gameplay, invece, il titolo fa una certa fatica a reggere il passo dei giganti dello stealth: in un videogame si tratta di una doppia limitazione, dal momento che la tensione portata dallo schema di gioco si riflette anche sugli aspetti narrativi, influenzandone la potenza. Lo sanno bene gli ideatori della serie Death to Spies, che hanno invece donato alle loro creature una struttura che pone l'attendibilità sopra ogni altra caratteristica, sia da punto di vista storico che nella realistica difficoltà del gameplay. Le lunghe camminate fra le fila dei nazisti, avvolti in un travestimento mai troppo sicuro, trasmettono tutto il pathos che ci si aspetterebbe da una simile situazione, proprio perché sappiamo che una mossa falsa, come una mostrina fuori posto, basterebbe a farci spedire al creatore. Nell'ultimo episodio, inoltre, le azioni del controspionaggio russo anni '40 entrano in un territorio di confine con la Guerra Fredda, con notevoli punti di contatto con quel Ian Fleming che si era ispirato, nei romanzi del suo 007, alla stessa agenzia protagonista di DIS, la SMERSH, per delineare i contorni delle organizzazioni nemiche. Se però vogliamo ritrovare un soggetto propriamente hard-boiled in un contesto spionistico, il gioco da citare è assolutamente The Saboteur: linguaggi, modi e azioni del protagonista Sean Devlin (ispirato al personaggio storico William Grover) coincidono quasi perfettamente

Anche se in forma più semplice, i fumetti del primo Max Payne utilizzano suggestioni pittoriche vicine al grande Dave McKean.



Le affinità cromatiche tra The Saboteur e il fumetto Sin City appaiono evidenti. Tuttavia, nell'ambito dei videogame, sono state una gradita sorpresa.

È DIFFICILE TRACCIARE UNA LINEA NETTA CHE SEPARI LE STORIE DI SPIE DAL NOIR, E LA COSA È VERA ANCHE PER I VIDEOGAME



1960, PICNIC SUL FONDO DEL MARE

BioShock l'abbiamo già portato a margine una volta, nel dossier sui mostri della fantascienza, e per varie ragioni ci sembra giusto farlo anche in questa occasione: la serie in questione è, allo stesso tempo, un ibrido adatto a tutte le occasioni e un oggetto di difficile collocazione, almeno sul piano della sceneggiatura. La città sottomarina di Rapture non può che riferirsi al periodo considerato per gran parte dell'articolo, visto che la sua fondazione è fatta risalire al 1947, ma le tecnologie usate dai cittadini si sono evolute in modo del tutto autonomo rispetto al resto del mondo (totalmente ignaro dell'esistenza della metropoli), grazie all'intervento delle menti geniali che Andrew Ryan ha portato sul fondo del mare. Come nel caso di Fallout, ogni elemento di design (particolarmente vicino all'art decò e al futurismo) è stato curato in modo molto preciso, al punto da evocare la definizione di "Steampunk" senza mai spiegare, nella sostanza, la fonte d'energia che alimenta le enormi strutture di Rapture.

Il nuovo XCOM ha quel non so ché da "Ai confini della realtà". In termini visivi, però, la questione si fa ancora più interessante e complessa.

GLI IDEATORI DELLA SERIE DI FALLOUT HANNO IMMAGINATO IL 2160 COME L'AVREBBERO VISTO GLI SCRITTORI E GLI ILLUSTRATORI DEGLI ANNI '50

Sarò un nostalgico, ma per me il volto di Max Payne è questo.

Il 1959, un capodanno da ricordare.

con quelli del tipico "eroe da bar" della letteratura e del cinema, anche se con conseguenze molto meno "riflessive" rispetto ai modelli citati fin qui. E naturalmente non possono essere casuali le somiglianze tra l'impianto grafico di TS e le tavole del già citato Sin City, con un bianco e nero macchiato di colore usato sia per esigenze espressive, sia per sottolineare elementi legati al gameplay. In termini di aderenza alla storia, invece, la situazione è ben diversa: TS è un titolo in bilico tra i fatti reali, che hanno visto i nazisti padroni di Parigi, e le speculazioni pseudo-sci-fi sulla potenza militare del Reich. Enormi dirigibili solcano la metropoli stagliandosi su di un cielo plumbeo e inquietante, mentre i reparti speciali delle SS, perennemente intenti a bruciare i libri per strada, sembrano usciti dagli incubi totalitari di Ray Bradbur nel romanzo Fahrenheit 451.

APOCALISSI D'EPOCA

Siamo partiti dalla fantascienza e torniamo alla fantascienza, tanto molti di voi hanno già capito che sono una specie di fanatico: in particolare, nelle prime righe abbiamo evocato una serie, quella di Fallout, in cui è stata messa in atto una vera e propria trasfigurazione estetico-funzionale di un particolare decennio, immaginando il 2160 come l'avrebbero visto gli scrittori e gli illustratori degli anni '50. Il design di oggetti e architetture, infatti, risponde a ciò che in quel periodo poteva essere considerato "avveniristico", grazie a forme "morbide" che mettono in risalto il naturale ottimismo di un'epoca, almeno secondo gli studiosi del valore simbolico dell'architettura.

Anche dal punto di vista strettamente tematico, Fallout parte dalle radici della letteratura post-apocalittica moderna, da "Io sono leggenda" in poi, offrendo in seguito tante piccole perle sparse per le quest o negli elementi d'atmosfera, persino nella colonna sonora dell'ultimo capitolo: canzoni dal tono sereno come Way Back Home cantata da Bob Crosby o Anything Goes di Cole Porter suonano come un stilosa dissonanza mentre le cervella dei mutanti saltano in aria; un brano come Civilization (di successo anche in Italia alla fine degli anni '60, con il titolo di "Bingo Bongo Bango") allude invece al tema del razzismo, presente anche in Fallout con la discriminazione dei Ghoul, con un testo scritto in anni ancora bui per i neri americani.

Sono i veri anni '60, invece, quelli evocati da Irrational Games con XCOM, ispirato molto liberamente alla quasi omonima serie di strategici: naturalmente gli appassionati possono disquisire sull'opportunità di introdurre un gameplay e un'epoca completamente diversi rispetto ai capisaldi della saga, che comunque ha già subito vari cambi di rotta, ma in questa sede vogliamo lasciarci cullare dall'indiscusso carisma che queste scelte hanno comportato, complici le atmosfere da "Twilight Zone" ammirate nei video e negli screenshot. La presenza aliena sembra più sfumata rispetto alle caciare fantascientifiche a cui siamo abituati, a tutto beneficio di un'investigazione che riprende comunque il nodo centrale di XCOM: gli extraterrestri vogliono sempre invadere la Terra, ma il loro progetto finale e le loro strategie risultano difficili da comprendere almeno quanto il loro aspetto estetico; lo stesso accade in alcuni episodi de "Ai confini della Realtà", dove la paura di un nemico concreto ma di fatto sconosciuto, come il Comunismo, ha portato a rappresentazioni paranoiche ed estranianti delle minacce dallo spazio. E ora lasciatemi, che ho da finire il mio whiskey e voglio fumare in pace un intero pacchetto di sigarette, ascoltando "One more kiss dear" e sognando di uomini in cravatta che cercano gli alieni nel loro bel giardino middle class. Beh, pur arrampicandomi sugli specchi alla ricerca di una chiusura appropriata, ho detto qualcosa di molto vicino alla verità... ■

ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **STARCRAFT II**
E VENNE FINALMENTE IL GIORNO... 27 LUGLIO!

2 **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
EZIO AUDITORE SI PREPARA A CONQUISTARE ROMA!

3 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
BLIZZARD È PRONTA PER SCONVOLGERE IL SUO MONDO!

4 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE!

5 **RAGE**
ID SOFTWARE PROVA IL POSTATOMICO!

6 **SPEC OPS: THE LINE**
UN FPS PIENO DI SABBIA!

7 **DIABLO III**
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

8 **F.3.A.R.**
ALMA TORNA IN AZIONE. CON TUTTI I SUOI AMICHETTI.

9 **XCOM**
UNA SERIE STORICA SI RIFÀ IL TRUCCO!

10 **CRYSIS 2**
UN ENGINE MOSTRUOSO, UN GIOCO TUTTO DA SCOPRIRE.

LISTA DELLA SPESA

Blacklight: Tango Down	II quarto 2010	Ignition
Lara Croft and the Guardian of Light	II quarto 2010	Square Enix
Lost Horizon	II quarto 2010	Deep Silver
Monkey Island 2: Special Edition	II quarto 2010	LucasArts
Tropico 3: Absolute Power	II quarto 2010	Kalypso Media
Mafia II	27 agosto	2K Games
Test Drive Unlimited 2	23 settembre	Atari
Blood Bowl Legendary Edition	Settembre 2010	Focus Home
F1 2010	Settembre 2010	Codemasters
Medal of Honor	15 ottobre	EA Games
FIFA 11	Ottobre 2010	EA Sports
Call of Duty: Black Ops	9 novembre	Activision
Halloween Night	Novembre 2010	Focus Home
Harry Potter e i Doni della Morte – Parte 1	Novembre 2010	EA Games
The Testament of Sherlock Holmes	Novembre 2010	Focus Home
Assassin's Creed: Brotherhood	Novembre 2010	Ubisoft
Audere Semper	III Quarto 2010	Adventure Productio
Blade Kitten	III Quarto 2010	Atari
Sid Meier's Civilization V	III Quarto 2010	2K Games
Crysis 2	III Quarto 2010	EA Games
Fallout: New Vegas	III Quarto 2010	Warner Bros.
F.E.A.R. 3	III Quarto 2010	Warner Bros.
Hunted: The Demon's Forge	III Quarto 2010	Bethesda
Nail'd	III Quarto 2010	Southpeak
I Pirati dei Caraibi: L'armata dei dannati	III Quarto 2010	Disney
Memento Mori II	III Quarto 2010	Adventure Productio
Shogun 2: Total War	III Quarto 2010	SEGA

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
6 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
6 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
6 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
6 - FAR CRY 2	TGM 241	94
6 - BIOSHOCK	TGM 226	94
6 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
6 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94
13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	93

LA FOLLIA DELL'E3, I PARADOSSI TEMPORALI, I TRANSFORMERS CHE LEGANO HARRY POTTER

Dire che siamo usciti di testa per confezionare questo speciale E3 non rende bene l'idea, ma alla fine ce l'abbiamo fatta, ricamando ben 32 succose pagine, piene zeppe di tutto quello (o quasi) che giocheremo nei prossimi mesi (in alcuni casi addirittura anni).
Ma non ci siamo solo limitati a fornirvi un reportage a dir poco esaustivo (grazie agli sforzi congiunti di Raffo, NKZ, Fabio e il sottoscritto, in arte TMB), perché altrimenti era troppo facile.
Nei ritagli di tempo, fra una partita a racchettoni nel cortile della Sprea e una salutare grigliata a casa Digiuni, abbiamo prodotto un numero agostano che potrete gustarvi sotto l'ombrellone, giusto in tempo per iniziare a fare la lista della spesa autunnale.
Il buon Mario Baccigalupi si è sparato (in tutti i sensi... no, tranquilli, è ancora vivo) l'FPS più singolare degli ultimi tempi: Singularity.
Questa battuta non faceva ridere neanche quando è stato annunciato per la prima volta il gioco, dieci anni fa, ma dovete perdonarci, ormai siamo davvero alla frutta.
In ogni caso, contro ogni previsione, il titolo di Activision se l'è cavata egregiamente, riuscendo a strappare una valutazione più che onorevole. Magari ci sarebbe piaciuto constatare un po' più di entusiasmo da parte del publisher, che mica si vive solo di CoD.
Passando a robe più facete e nerdose, il buon Massimo "NKZ" Nichini ha avuto un ritorno all'infanzia (si fa per dire) con Magic: The Gathering – Duel of Planeswalkers, titolo che di certo non ha bisogno di presentazioni. Del resto chi non si è mai dilettato almeno una volta nella propria vita a martellarsi le dita dei piedi giocando con le magiche cartine? Io, per dire, ma cosa volete farci, sono sempre stato un po' asociale e poi preferivo il piccolo chimico. In ogni caso trattasi di un bel prodottino, come direbbe Mara Maionchi, sempre che vi piaccia il genere.
L'allenatore di falabella della redazione, il Raffo insomma, ha invece fatto finta di non sapere cosa fossero i Transformers, nonostante sia stato sorpreso più volte in compagnia di questi nelle calde notti d'estate.
Comunque, Battaglia per Cybertron gli è piaciucchiato e la cosa onestamente non ci ha meravigliati. Il voto più alto comunque se lo è preso LEGO Harry Potter, recensito da un anziano signore che passa il suo tempo in ufficio con le mani dietro alla schiena. In molti avranno già indovinato di chi si tratta, ma preferiamo dire il nome completo per i suoi parenti, che ci tengono, e per chi non lo conosce ancora. Stiamo parlando di Ivan Conte, il Kikko. Va precisato che lui non ci ha veramente giocato: si è limitato a guardare il Raffo, commentando ogni due secondi con frasi inutili tipo "ma quel mostro lì io l'avrei fatto fuori con una mossa sola" e "ai miei tempi lo finivo con 200 lire". Pensate voi come ci tocca lavorare. Meno male che ora si va tutti in ferie, in Grecia. Ah no, quello è il grafico, noi rimaniamo qua a sudare. Eh cari lettori, voi sì che fate una bella vita.

Mirko "TMB" Marangon
(tmb@sprea.it)

Prima di passare al consueto augurio, permettetemi di ringraziare Mirko, che ha scritto questo testo delirante e che si è occupato di redigere lo Speciale E3 che troverete voltando pagina. Senza di lui e senza il vecchio, questo mese non avremmo veramente visto la luce in fondo al tunnel. Sì, il vecchio è sempre il Conte.
Buona lettura,
Davide "ToSo" Tosini (iltoso@sprea.it)

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "ToSo" TOSINI

No, non avete un'idea precisa del caldo che sta soffrendo in questo momento. E pettinare bambole e sbucciare lupini è un lavoraccio.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Transformers - La Battaglia per Cybertron lo ha divertito parecchio. Poi ha anche imparato a usare il mouse e la tastiera!

MIRKO "TMB" MARANGON

Sa tutto, ma proprio tutto, quello che è successo all'E3. E sa anche contare fino a 3.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

Per festeggiare la chiusura del numero ha deciso di andare in vacanza in Grecia. In un'isola molto particolare.

IVAN "KIKKO" CONTE

Conosciuto da molti come "il vecchio della redazione" ha voluto tornare a essere un bambino, giocandosi tutto LEGO Harry Potter.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

"Vivo in vacanza da una vita, tra una discesa e una salita": ecco quale era la frase che usciva dagli altoparlanti della sua autovettura.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

E3

Il Paese dei Balocchi si è trasferito a Los Angeles.

Come sempre accade in questo periodo, il Paese dei Balocchi è andato in vacanza a Los Angeles, portandosi appresso tonnellate di bei titoli tutti da scoprire e sui quali sbavare per i mesi a venire. Nelle pagine che seguono vi daremo modo di farvi un'idea sul come investire i vostri prossimi risparmi, almeno "sulla carta". All'interno di questo reportage, inoltre, troverete i resoconti delle tre conferenze dedicate a Nintendo, Sony e Microsoft, che hanno riservato qualche interessante sorpresa e qualche sbadiglio in più del solito (ma è colpa del Jet Lag, mica di altro). Buona lettura! *Mirko "TMB" Marangon*

TUTTO IL MEGLIO (E IL PEGGIO) DELL'E3

30 – Microsoft Media Briefing
31 – Nintendo Conference
32 – Sony Press Conference
33 – Sid Meier's Civilization V
34 – ArcaniA: Gothic IV
35 – Rage
36 – Deus Ex: Human Revolution
37 – Star Wars: The Old Republic
38 – Dungeon Siege III
39 – Warhammer 40.000: Dark Millennium Online
40 – HomeFront
41 – DRIVER San Francisco, Spec Ops: The Line, Call of Duty: Black Ops
42 – Portal 2
43 – Mafia II, True Crime: Hong Kong, Brink
44 – XCOM, Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, The Witcher 2: Assassins of Kings
45 – Trine 2
46 – Two Worlds 2, Hunted: The Demon's Forge, Black Mirror 3
47 – Drakensang: Phileasson's Secret, Shaun White Skateboarding, Company of Heroes Online
48 – Need for Speed Hot Pursuit, Test Drive Unlimited 2
49 – FIA Rally Championship, F1 2010
50 – Fable III
51 – Rock of Ages, LEGO Star Wars III – The Clone Wars, Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge
52 – Assassin's Creed: Brotherhood, Tom Clancy's H.A.W.X. 2, OnLive, Battlestar Galactica Online
53 – F.3.A.R., Project Dust
54 – Red Faction: Armageddon, Shogun 2: Total War
55 – Nail'd, TRON: Evolution
56 – Dead Rising 2, Afterfall: Insanity
57 – Gray Matter
58 – Pro Evolution Soccer 2011
59 – End of Nations

MICROSOFT MEDIA BRIEFING

La conferenza Microsoft di questo ultimo E3 era divisa in due momenti, che hanno vissuto a un giorno di distanza l'uno dall'altro. Il Cirque du Soleil ha avuto il merito di rendere scintillante – nel vero senso della parola, visti i poncho reattivi a particolari fasci luminosi distribuiti all'ingresso – la presentazione di Kinect, mentre nella conferenza "standard" del giorno seguente, la mamma di Xbox ha messo in mostra i muscoli della line up che arriverà sulle console nel prossimo futuro, senza tuttavia impressionare particolarmente.
Tutto è stato molto Kinect-centrico, se ci passate il termine, e questo era anche logico. Il problema, forse, sta proprio lì: lo vogliamo davvero, questo Kinect? Il mio lato di bambino pacioccoso sì, lo vuole. L'anima da giocatore, invece, mi farebbe propendere per una bella e prolungata permanenza a scaffale della barra delle meraviglie.
Devo riconoscere che un Forza Motorsport 4 trasformato in un concessionario di lusso è assai sfiziosa come idea, ma rimane da capire quanto sarà affidabile la nuova periferica di Microsoft in termini di precisione nel controllo una volta che ci si siederà al volante. Sempre che ci si possa davvero sedere, usando Kinect: Microsoft dice di sì, le ultime dimostrazioni fanno intendere di no. Dal canto nostro, possiamo dirvi che più o meno un anno fa avevamo avuto modo di provarlo da seduti, ma le cose possono essere cambiate nel frattempo. A ogni modo, i titoli disponibili al lancio non possono essere considerati come "qualcosa di nuovo". Piuttosto, potremmo dire che si è preso un po' di qui e un po' di là, tanto da Wii quanto da PS3, modificando l'aspetto estetico e il nome di varie produzioni più o meno famose. È sicuramente ancora presto per esprimere giudizi, ma al di là di una fisicità decisamente più marcata di quella richiesta da PlayStation Move e dai controller del Wii, che ci è piaciuta, non c'è niente che faccia gridare al miracolo.
Per quanto riguarda i titoli "normali", spicca il solito Gears of War, giunto al terzo capitolo. Anche in questo caso, niente di particolarmente nuovo sotto il sole. Tuttavia, l'idea di poter mettere le mani su un episodio inedito, anche qualora dovesse trattarsi di un semplice "more of the same", non ci dispiace affatto. Ci ha invece lasciato un po' più freddini il prossimo Metal Gear, che sembra quasi un titolo troppo blando, allo stato attuale delle cose. Tempo per tirare fuori un capolavoro ce n'è: bisogna capire se ci sarà anche la voglia per farlo davvero.
Passando ad altro, siamo contenti che sia stato finalmente mostrato qualcosa di più di Fable III, destinato anche al PC. Leggiucchiando i forum sparsi per la rete, pare però che molta gente non sia particolarmente contenta di giocare il terzo capitolo di una saga che, su home computer, si è fermata al primo episodio. Per capire se la scelta di "moncare" l'avventura sulla nostra piattaforma sarà stata vincente o meno dovremo attendere il prossimo Natale. A breve, invece, potremo mettere le mani sul seguito di Crackdown, che in molti hanno già deciso di bocciare per "colpa" di uno stile grafico poco ispirato. Di carne al fuoco ce ne dovrebbe essere, ma aspettiamo di metterci sopra le mani per capire se ci troviamo di fronte a un sontuoso banchetto o alla fiera del "tutto fumo e niente arrosto".
ToSo

NINTENDO CONFERENCE

La conferenza Nintendo si è tenuta presso il Nokia Theatre di Los Angeles. Molte le novità mostrate e ottimi i giochi (almeno sulla carta) presentati. Andiamo a vedere cosa è stato detto.
Dopo una breve introduzione, il buon Reggie Fils-Aime (CEO di Nintendo America) lancia il filmato relativo al primo gioco della serata: si tratta dell'attesissimo Zelda: Skyward Sword, presentato dapprima da Shigeru Miyamoto attraverso un video e successivamente dal vivo sul palco del teatro. Una delle novità del nuovo Zelda è che con una mano si terrà lo scudo (attraverso il Nunchuk) e con l'altra la spada (affidata al Wiimote): questa combinazione di periferiche all'atto pratico risulta piuttosto intuitiva e congeniale. Altra interessante novità introdotta è che per mirare o compiere azioni di vario genere col Wiimote, non è necessario puntarlo verso lo schermo: viene recepito il movimento e Link agisce di conseguenza. Segnaliamo un piccolo" giallo": la dimostrazione del gioco da parte di Shigeru è stata piuttosto difficoltosa. In buona sostanza, per via delle centinaia di apparecchiature presenti in sala connesse via Wi-Fi, il controller del Wii in mano a Miyamoto si è messo a fare le bizze, col risultato che gli riusciva molto difficile centrare un bersaglio ed eseguire mosse elementari. Insomma si è pensato che fosse un po' impedito, ma invece non era colpa sua. Skyward Sword uscirà il prossimo anno.
Fra gli altri titoli presentati degni di nota troviamo Mario Sports Mix, nel quale potremo usare i personaggi del mondo Nintendo per giocare a beach volley, hockey, dodgeball e pallacanestro, Wii Party, una sorta di Mario Party ma con i Mii, destinato a uscire nel periodo natalizio e che offrirà oltre 70 mini giochi. Segnaliamo anche Golden Sun: Dark Dawn per DS, in uscita per la fine dell'anno.
Qualche riga va per forza dedicata a GoldenEye 007, rifacimento dello splendido FPS realizzato da Rare per Nintendo 64, che in questa versione potrà contare sul pieno supporto per il gioco online e lo split screen per quattro giocatori. Solita trama ma protagonista diverso, visto che ora impersoneremo Daniel Craig e non più Pierce Brosnan. Il gioco promette davvero bene e potrebbe rivelarsi uno dei migliori FPS per la console Nintendo. Chiudiamo con quattro titoli piuttosto interessanti: il primo è ovviamente Epic Mickey, platform davvero sui generis sviluppato dal leggendario Warren Spector (Deus Ex, Thief) e che vede come protagonista – ovviamente – Topolino. Abbiamo poi un altro platform chiamato Kirby Epic Yarn, con lo stile grafico di Paper

Mario (ma tutto basato su trame e tessuti), ed è stata mostrata anche qualche nuova sequenza relativa a Metroid Other M (a opera del Team Ninja) e a Donkey Kong Country Returns, quest'ultimo davvero molto simile al titolo che uscì per Super Nintendo nel 1994 (anche sul piano estetico).

Momento topico della conferenza è stata la presentazione del 3DS. Si tratta di un'evoluzione del DSi, con un processore grafico più potente e un sacco di belle cose che andiamo a elencare.
Le dimensioni sono grosso modo quelle di un DS "nuovo": la differenza sta negli schermi, in quello superiore in particolar modo, che vanta una risoluzione maggiore (800X240 pixel, 400 per occhio, per far sì che si verifichi l'effetto 3D), ha un aspect ratio a 16:9 e non è touch. Quello sotto, invece, lo è, ma continua a essere 4:3 e "vanta" una risoluzione di 320x240 (meglio comunque dei 256x192 del DSi).
Nel corso della conferenza, decine di ragazze sono scese dal palco per far "girare" le console portatili, e la gente è rimasta letteralmente a bocca aperta (non per le ragazze, ovviamente...). Il 3DS non solo fornisce un effetto 3D legato alla profondità, ma dà anche l'impressione che le immagini "escano" dallo schermo.
Per quanto concerne la potenza, il 3DS può vantare un processore in grado di offrire una grafica paragonabile a quella di un GameCube o un Wii. È inoltre dotato di sensore di movimento, di giroscopio, di uno slot per micro SD e persino di una fotocamera a doppio obbiettivo in grado di scattare foto in 3D... insomma ragazzi, questa console venderà uno sfacelo. Mi rendo conto che come previsione non sia particolarmente azzardata, ma è così: 3DS spaccherà tutto. L'aspetto del 3DS non è ancora definitivo, Reggie Fils-Aime ha infatti detto che attendono feedback da coloro che l'hanno visto all'E3 per apportare eventuali piccole modifiche.

SONY PRESS CONFERENCE

A un anno dall'annuncio della PS3 Slim, molte cose sono cambiate in casa Sony. Le vendite della console si sono chiuse con 13 milioni di unità vendute per l'anno fiscale 2010, un dato estremamente positivo, un trend che il gigante nipponico, reduce da anni di vera sofferenza, intende cavalcare con tutta una serie di nuove tecnologie.
La conferenza pre-E3 è stata l'occasione per ribadire tale concetto e in quasi due ore di cose interessanti se ne sono viste parecchie. Lo spazio però e poco, quindi andremo per punti.

3D: Sony ci crede tantissimo e vuole assolutamente portare questa tecnologia nel mondo dei videogiochi. PS3 è già compatibile da qualche tempo con la stereoscopia, ma a parte qualche titolo semplicemente patchato (tipo Wipeout HD) non si è visto molto. Le cose cambieranno con l'arrivo dell'autunno, quando usciranno tutta una serie di produzioni di alto livello, fra le quali figurano Motorstorm Apocalypse, Mortal Kombat, R.U.S.E., Crysis 2 e un certo Gran Turismo 5. Il clou però lo avremo a febbraio con Killzone 3: Kaz Hirai crede fermamente che l'impatto del 3D nello sparattuto dei Guerrilla sarà paragonabile a quello ottenuto da Avatar al cinema. Previsione alquanto ottimistica, ma in ogni caso entro marzo 2011 PS3 potrà vantare circa 20 titoli stereoscopici.

Move: il motion controller di Sony ha un nome già da qualche mese, ma la filosofia che lo anima appare ben differente dal Kinect di Microsoft. Titoli per tutti i gusti e per ogni genere di giocatore, dall'hardcore gamer che potrà apprezzarne l'estrema precisione in Killzone 3, al casual che vorrà trasformarsi in una sorta di Harry Potter grazie a Sorcery. Un prodotto interessante quest'ultimo, estremamente curato, con una buona fisica e un utilizzo della "bacchetta magica" davvero unico. Move arriverà in Europa il 15 settembre e il pacchetto base (controller+PSEye+disco demo) avrà un costo di 59.99 euro, ben più basso di quanto ipotizzato negli scorsi mesi. Peter Dille ha dichiarato che ben 40 team di sviluppo stanno lavorando per supportare questa periferica.

Kevin Butler: vero mattatore della serata, trattasi dell'attore Jerry Lambert, testimonial da quasi un anno della campagna pubblicitaria "It only does everything" negli USA. Sagace, spara frecciatine sulla concorrenza e incita la platea con un discorso da veri videogiocatori, perché esserlo significa "possedere enormi TV e abitare in un monolocale" (mi sono sentito tirato in mezzo. ndTMB). E noi in Italia abbiamo Pino Insegno... amarezza.

Esclusive: è evidente che ormai queste ultime hanno i giorni contati. È ormai troppo costoso e complicato portarsele a casa, pertanto il fronte si è spostato sui cosiddetti contenuti aggiuntivi. I possessori di PS3 potranno quindi disporre della beta multiplayer per Medal of Honor, di DLC esclusivi per Mafia II e di una versione speciale di Dead Space 2, comprendente lo sparatutto Extraction, uscito su Wii lo scorso anno e completamente giocabile con Move.

PSP: la console portatile Sony non se la sta passando un granché bene negli USA e per rilanciarla il reparto marketing ha creato un personaggio ad hoc, un ragazzino di colore, all'anagrafe Marcus River. L'idea è quella di proporre una campagna sullo stile Kevin Butler, ma viene difficile credere in un miracolo senza neanche prevedere un concreto taglio di prezzo. In un'industria impazzita per il 3DS e sempre più propensa ad appoggiare iPhone e iPad, il dubbio è che ormai ci sia ben poco da fare. Però Sony ci crede ancora e quei 70 titoli previsti entro la fine dell'anno (fra i più significativi, Patapon 3, The 3rd Birthday e God of War: Ghost of Sparta) sembrano essere lì a testimoniarlo.

Gabe Newell: l'ultima persona al mondo che avremmo pensato di vedere salire palco, colui che aveva definito PS3 un totale disastro e una perdita di tempo per tutti. Invece eccolo lì, a ringraziare Sony per non averlo preso a pugni in faccia e ad annunciare che Portal 2 su PS3 sarà la versione migliore fra quelle console... le robe dei matti.

Best of the rest: Gran Turismo 5 esiste e arriverà il 2 di novembre, in USA però... da noi ancora tutto tace. LittleBigPlanet 2 è il S.E.U.C.K. del nuovo millennio, tanto è vero che per Media Molecule non è più un gioco di piattaforme, ma una piattaforma di gioco. C'è da credergli. Twisted Metal tornerà su PS3, dopo che il suo ideatore, il controverso Dave Jaffe, lo ha negato per mesi. Per ora sembra un filo sotto le aspettative a livello tecnologico, ma per lo meno appare spassoso. InFAMOUS 2 invece è semplicemente pazzesco, probabilmente destinato a stabilire un nuovo standard visivo per quanto riguarda i sandbox game.

I grandi assenti: niente ZOE 3, Kojima dice che per ora il progetto è sospeso. Niente The Last Guardian, che Sony vuole tenersi buono per un altro evento (Tokyo Game Show?). Niente PSP2, alla faccia del solito Michael Patcher, analista dalla credibilità sempre più dubbia. Niente L.A. Noir, il pluri-rinviato titolo del Team Bondi.

Conclusioni: concretezza, tanta carne al fuoco e la volontà di spingere sull'acceleratore con Move e 3D in testa. Sony non azzarda più mosse avventate e questa conferenza è stata proprio la dimostrazione che il tempo delle facezie è finito. Sarà per questo che hanno dedicato sì e no 30 secondi a Home?

■ SH: 2K Games ■ SVILUPPATORE: Firaxis Games ■ SITO: www.civilization.com

SID MEIER'S CIVILIZATION V

HYPE 4/5

Che ci crediate o meno, l'anno prossimo si festeggerà il ventennale di Civilization, probabilmente uno dei più longevi e amati strategici di tutti i tempi. A differenza però di molti comuni esponenti del genere, questa produzione non si è mai smarrita nel tempo, merito soprattutto della sua guida, quel Sid Meier che ne ha seguito la produzione e lo sviluppo per quasi due decadi.

Di certo, rispetto al 1991, molte cose sono cambiate, in primis l'hardware a disposizione degli utenti: se allora i PC arrancavano con 16 colori e un sistema operativo a riga di comando (l'MSDOS, per quelli che se lo ricordano), oggi la potenza elaborativa di CPU e GPU è tale da permettere una resa visiva di altissimo livello. Certo, stiamo pur sempre parlando di uno strategico a turni, però ciò non toglie che chiunque sia cresciuto a soldatini e Risiko! non potrà che commuoversi vedendo concretamente realizzate tutte quelle battaglie un tempo solo immaginate.

Ma è non solo una questione di bruta potenza di calcolo a fare la differenza rispetto ai tempi che furono. Non dimentichiamo di quella piccola cosa che ci ha cambiato la vita, internet. In Civilization V la Grande Rete e soprattutto la condivisione dei contenuti, la faranno da padrone. Ci si potrà così scambiare consigli, confrontare i vari obiettivi, i punteggi raggiunti, nonché sfidare qualsiasi giocatore presente sul globo; il tutto gestito attraverso Steamworks. L'aspetto comunitario più importante però riguarda il discorso del modding: il gioco non solo è stato scriptato in un linguaggio molto semplice, il LUA, ma metterà nelle mani dei suoi utenti tutta una serie di strumenti con i quali dar vita a vere e proprie total conversion (per la gioia del nostro Elvin).

Troveremo inoltre diciotto civiltà e ancora una volta dovremo condurle dall'età della pietra fino alla conquista dello spazio, avvalendoci anche del supporto di numerosi leader di varie epoche storiche: George Washington, Gandhi, Montezuma, Napoleone, Giulio Cesare e molti altri guideranno le più importanti civiltà di tutti i tempi. Inoltre, per aumentare il realismo, ognuno di loro parlerà nella proprio lingua nativa (ovviamente sottotitolata). Già annunciati anche diversi DLC, che aggiungeranno - subito dopo l'uscita del gioco - nuove culture, fra le quali dovrebbe figurare la leggendaria Babilonia.

Interessante l'idea dei così detti "governi fantoccio": conquistato un territorio nemico, invece di prenderlo direttamente sotto il nostro controllo, creando scontento e rivolte, non dovremo far altro che lasciarlo nelle mani di un leader locale, mettendolo però sul nostro libro paga.

Civilization V segnerà inoltre un netto cambiamento rispetto al passato, adottando una mappa suddivisa in esagoni, una scelta dettata dalla necessità di rendere il titolo più vicino ai gusti dei suoi utilizzatori finali. Sid Meier ha comunque voluto precisare che nonostante la sua complessità, quest'ultimo capitolo potrà essere goduto appieno sia dai veterani che dai principianti, grazie a tutta una serie di "consiglieri virtuali": questi aiuteranno i meno capaci e i novizi ad approcciarsi alle meccaniche di gioco senza perdersi in lunghi e noiosi tutorial.

La data di uscita? Sembrerebbe quasi incisa nella pietra, ma come accade ormai per quasi ogni produzione videoludica, meglio non metterci la mano sul fuoco. In ogni caso segnatevi sul calendario il 24 settembre, magari su quello di Google, così se lo spostano è un attimo editare...

■ SH: JoWood ■ SVILUPPATORE: Spellbound ■ SITO: www.arcania-game.com

ARCANIA: GOTHIC IV

HYPE 4/5

L'attesa per il già annunciato e più volte posticipato Gothic IV sta per terminare... finalmente.
Il prossimo autunno, infatti, il quarto capitolo della serie Gothic vedrà finalmente la luce. La causa di tanti ritardi? Difficile a dirsi, probabilmente la volontà di Spellbound di subentrare al meglio come sviluppatori ai Piranha Byte (il team che ha lavorato sui primi tre capitoli della serie), oppure l'attenzione da parte di JoWood, publisher della saga, di proporre un prodotto esente dai difetti palesi che tempestavano il precedente prodotto al momento dell'uscita. Fatto sta che ora come ora siamo ancora in attesa di rivedere le terre di Myrtana e di scoprire cosa è successo. ArcaniA prenderà lo stesso mondo del suo predecessore, spostando l'attenzione degli eventi a dieci anni dalla conclusione delle precedenti vicende: luoghi simili, quindi, ma personaggi e situazioni completamente inediti. Il nostro protagonista sarà ancora una volta un eroe senza nome: la sua missione principale? Combattere il re che, guarda caso, sembra proprio il caro vecchio protagonista di Gothic 3, divenuto malvagio e assetato di sangue. Per raggiungere questo obiettivo dovremo scegliere ancora una volta un preciso percorso di vita: potremo diventare un guerriero, un mago o un arciere. Le scelte non appaiono molto diverse dai precedenti capitoli della serie, così come è immaginabile che tutto il meccanismo di specializzazione seguirà un processo di abilità, sfruttando la più classica delle strutture ad albero. Le vere novità, infatti, non paiono coinvolgere direttamente la struttura dell'RPG, quanto la sua fruizione. Gli sviluppatori e i produttori del gioco si sono chiesti negli ultimi anni il motivo per cui Gothic, pur venendo considerato da tutti un ottimo prodotto, non avesse un successo commerciale all'altezza delle aspettative. Il problema, a detta loro, risiede nella difficoltà di fruizione del gioco, troppo ostico per i principianti. Ecco allora che Gothic 4 fa della semplicità d'uso una delle sue armi migliori: minimappa sempre visibile, un sistema di inventario facile e intuitivo, catene di quest alla World of Warcraft che pure un bambino riuscirebbe a seguire. Tutto questo andando pesantemente a rivedere l'interfaccia di controllo, specialmente per quanto riguarda la sua fruizione attraverso un joypad. Non per niente la serie di Gothic, con questo quarto capitolo, approderà anche su Xbox 360: questa nuova incarnazione è quindi destinata a portare su PC un sistema di controllo più fluido e intuitivo, senza per questo trascurare i cari vecchi mouse e tastiera. Una bella serie di propositi, insomma; se il risultato sarà quella facilità di uso tanto sbandierata, senza perdere in profondità (vero punto di forza di Gothic da sempre), allora il risultato - anche commerciale - non potrà farsi attendere a lungo.

■ SH: Bethesda Softworks ■ SVILUPPATORE: id Software ■ SITO: www.idsoftware.com

RAGE

HYPE 4/5

Dopo l'abbandono di John Romero, id Software non è più stata la stessa. Questo sregolato metallaro, naufragato poi con i suoi progetti megalomani (vedasi Daikatana), era la giusta controparte al genio di John Carmack, programmatore sopraffino nonché cofondatore della software house. Carmack creava motori grafici all'avanguardia, mentre Romero li usava per progettare giochini da niente come DooM e Quake. Ora, senza Romero, Carmack continua a creare motori fantascientifici, come testimonia l'id Tech 5, che romba possente sotto il cofano di Rage. Sulla grafica, infatti, non si discute: bastano pochi minuti per notare il framerate impeccabile (anche su Xbox 360, il che è tutto dire), gli effetti di luce, la qualità delle texture, e persino la bontà delle animazioni, varie e realistiche.

Peccato, però, che superato lo stupore iniziale spunti il solito dubbio: sarà l'ennesimo gioco mediocre di id, una sorta di tech demo per mostrare al mondo il nuovo motore? Per id Software, naturalmente, la risposta è un sonoro no. Sono anni che Carmack e soci non se ne escono con una nuova proprietà intellettuale, e a parte tutto si vede chiaramente come il team stia lavorando alacremente per abbinare ottima grafica e un gioco all'altezza della situazione. Eppure, guardando Rage, è veramente difficile non pensare che sia un incrocio tra Fallout 3 e Borderlands, senza lo humour e la raffinatezza del primo e privo del gameplay fresco del secondo. Il gioco è ambientato in uno scenario postatomico, nel quale l'umanità è tornata in superficie dopo aver trascorso anni nascosta in dei bunker, per ripararsi dalle radiazioni e salvarsi dalla sicura estinzione. Nuovi poteri, come un misterioso governo, si affermano, e la vita funziona un po' come un isotopo instabile del Far West. Andremo a zonzo con delle rapide dune buggy, impegnandoci in combattimenti a quattro ruote con banditi assortiti, e parleremo con personaggi non giocanti per farci assegnare delle missioni, che inevitabilmente ci porteranno in dei livelli più classici, dove daremo fondo alle scorte di munizioni mettendo a frutto la nostra abilità con gli sparatutto in soggettiva.

L'idea suona bene, ma nella pratica Rage puzza un po' di vecchio. Gli FPS degli ultimi anni hanno sperimentato con varie meccaniche di gioco, lavorando sulle armi, sulle azioni a disposizione del protagonista, lasciandosi contaminare da altri generi (come Borderlands, con il suo approccio in stile Diablo). Ecco, Rage non fa nulla di tutto questo, e sembra sotto tutti i punti di vista un prodotto derivativo, che aggiorna le solite meccaniche di gioco per poi abbellirle con un motore grafico di indubbia qualità. In termini di FPS non sembra troppo lontano da DooM 3 e Quake IV, e dopo la recente moda postatomica sembra banalotto anche dal punto di vista del design, con dei classicissimi mutanti realizzati con il solito stile di id, squisitamente texano e un po' anni '90.

Quanta cattiveria, vero? Non fraintendeteci, non vediamo l'ora di mettere le zampe su Rage, e siamo fiduciosi che quando lo giocheremo con calma verranno a galla dei pregi impossibili da cogliere in una rapida presentazione nel girone dei nerd dell'E3. Inoltre, un giudizio così severo è dovuto anche al grande nome di id, dalla quale ci sembra lecito aspettarci grandi cose. Non ci deludere, John!

■ SH: Square Enix ■ SVILUPPATORE: Eidos ■ SITO: www.deusex.com

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

HYPE 4.5/5

Rp Deus Ex 3, pardon, Deus Ex: Human Revolution è talmente tanto atteso che solo a pensare a un titolo non all'altezza dei suoi due predecessori ci sanguina l'anima. Per fortuna, i presupposti perché una cosa del genere non avvenga ci sono tutti, a partire dal team di sviluppo che da mesi continua ad affermare di conoscere perfettamente i punti cardine su cui si basa il successo del marchio Deus Ex. Secondo i ragazzi di Eidos Montreal, DE ruota da sempre intorno a caratteristiche basilari: il combattimento, gli elementi di stealth gaming, la conversazione, il coinvolgimento dei cosiddetti NPC e l'hacking vero e proprio.
Tenendo fermi questi punti il team ha deciso così di scrivere un gioco tutto nuovo, ma ben installato nel tessuto narrativo della serie. La storia ci vedrà catapultati indietro in un'epoca antecedente al primo Deus Ex, nel 2027, secondo quanto narrano le sacre pagine del materiale per la stampa a nostra disposizione. Vestiremo i panni di un agente della sicurezza che lavora per una grossa multinazionale di nanotecnologie di nome Adam Jensen. La sua missione iniziale, e chissà dove questa porterà con il prosieguo della trama, è quella di rintracciare un pericoloso hacker e interrogarlo. All'E3, Human Revolution è stato mostrato svelando alcuni dettagli di una particolare "fetta" di gioco, indicativamente posta subito dopo l'inizio della vicenda. I video presentati hanno mostrato molto chiaramente il nostro nuovo eroe Jensen alle prese con lo scenario di Shangai: pare, infatti, che il fuggitivo hacker sia in combutta con la leggendaria triade cinese. Abbiamo così potuto vedere il nostro eroe girovagare libero per le vie della città, interagire con i passanti, ottenere delle quest secondarie, interrogare i suoi contatti, nascondersi nelle ombre e, ovviamente, agire con la propria arma. Troveremo insomma tutto quello che in passato ha reso Deus Ex un capolavoro, compresa l'atmosfera cupa e i dialoghi decisamente maturi e da film noir. La comparsata all'E3 di Deus Ex: Human Revolution, per dirla senza giri di parole, non ha portato chissà quali novità, nulla insomma che non fosse già piuttosto noto. L'unica cosa che ci resta da fare, quindi, è attendere con pazienza i prossimi mesi e tenere le dita incrociate da qui alla prossima primavera. La rivoluzione umana sarà quella dei giocatori deliranti per il nuovo Deus Ex? Noi lo speriamo vivamente...

SH: LucasArts ■ SVILUPPATORE: BioWare ■ SITO: swtor.com

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

HYPE 4/5

Miei cari alleati della Repubblica o affiliati all'impero Sith, è giunto il momento di farci venire ancora una volta l'acquolina in bocca. Anche a questo E3, esattamente come capitato pochi mesi addietro all'evento EA che anticipava la fiera americana, i nostri amici di BioWare hanno deciso di darci un assaggio inedito sulle feature che potremo trovare nel loro primo MMORPG. Il giro di novità per questa fiera tocca tre punti principali: le navi spaziali, le razze giocabili e le zone di guerra. Ma andiamo con ordine.

Per prima cosa facciamo un brevissimo riassunto delle puntate precedenti: Star Wars: The Old Republic è, come detto poc'anzi, un gioco di ruolo online di massa sviluppato da Bioware e, guarda un po', ambientato nell'universo di Guerre Stellari. Come lascia intuire il titolo, il gioco però non richiama direttamente gli avvenimenti della saga cinematografica e delle sue derivazioni, ma si focalizza in un periodo molto più vicino a quello raccontato nel precedente titolo di casa BioWare, l'RPG Star Wars: Knights of The Old Republic. Con questa ambientazione alle spalle è anche più comprensibile la lotta a cui saremo chiamati a partecipare: il redivivo impero Sith e la Repubblica Galattica stanno vivendo un periodo di pace armata. Questi due giganteschi blocchi cosmici di pianeti e razze vivono però continui tumulti, nei quali i nostri personaggi, schierati dalla parte dei Jedi o dal Lato Oscuro della Forza, potranno divertirsi a partecipare. Proprio nell'ambito di questi scontri, all'E3 sono state confermate le War Zone, aree di spazio o pianeti (vabbé, chiamiamoli Battleground, che rende meglio l'idea) dedicate al combattimento Team Vs Team. Per ora gli annunci parlano solo di un'area specifica, localizzata sul monte Alderaan. In questa mappa, i due team dovranno cercare di controllare più luoghi sensibili degli avversari, ma i dettagli sono per ora scarni. Lo stesso discorso vale per le razze giocabili. Dopo aver precedentemente annunciato la possibilità di vestire i panni dei Rattataki, alla fiera americana, i Bioware hanno aggiunto esclusivamente che sarà possibile impersonare un Chiss (la classe dimostrata era l'agente imperiale) o un Twi'lek (un contrabbandiere, nello specifico), aggiungendo che altri annunci saranno fatti in futuro. Infine, giusto per non scontentare i milioni di fan pronti a incendiare il ranch di Lucas con tutto il cucuzzaro in caso contrario, l'annuncio ufficiale della disponibilità di navi spaziali personali all'interno del MMORPG. Questo significa che sarà possibile gironzolare liberamente a bordo di un caccia imperiale, di una nave Jedi, di un vascello per cacciatori di teste e chissà cos'altro. Ma a parte questo, stranamente, non ci è stato possibile scoprire se le navi stesse avranno qualche altra utilità a parte fungere da mezzi di trasporto. Che dire, speravamo di più per importanza di annunci e dettagli? Probabilmente sì, ma la strada che ci divide dalla versione definitiva di SWTOR è ancora lunga e sicuramente ricca di informazioni più gustose...

■ SH: Square Enix ■ SVILUPPATORE: Obsidian Entertainment ■ SITO: www.obsidianent.com

DUNGEON SIEGE III

HYPE 3/5

Tira aria di novità, in casa Dungeon Siege. Innanzitutto, proprio come è successo per Supreme Commander, i diritti della serie non appartengono più a Gas Powered Games (Chris Taylor, quello di Total Annihilation), bensì a Square Enix, che dopo secoli di Final Fantasy e Dragon Quest punta a fare breccia anche nel mercato dei giochi di ruolo occidentali. Dungeon Siege III, dunque, è affidato a Obsidian, un team che ha senza dubbio grande esperienza nel genere, grazie al suo apporto a serie come Fallout, Knights of the Old Republic e Neverwinter Nights.

Gli effetti del cambio di timone si vedono subito: i primi due episodi della serie erano poco GdR e molto Diablo, con una storia godibile che passava in secondo piano rispetto ai combattimenti e al loot. Obsidian, invece, sta puntando molto di più sulla trama, cercando di aggiungere un livello di complessità morale al classico gameplay della serie. Il primo passo per riuscirci è abbandonare la struttura fortemente lineare dei precedenti Dungeon Siege, calando il giocatore in un mondo aperto, dove potrà muoversi come preferirà. Il mondo in questione verrà renderizzato dal motore Onyx, sviluppato da Obsidian, che debutta proprio con Dungeon Siege III. È pensato per giochi multipiattaforma, ma rende davvero molto bene, forte di un'ottima profondità di campo, di una fisica credibile e di un buon livello di dettaglio. La presentazione è stata piuttosto breve, e ci ha mostrato un mago e un guerriero, che si sono fatti strada tra le classiche orde di mostrini e mostroni, in un tripudio di stereotipi fantasy.

Il lato interessante è che i due eroi erano comandati da due controller diversi, con un particolare approccio multiplayer al genere. Interessante, anche se un simile meccanismo sembra pensato direttamente per il mondo delle console (come del resto testimoniava il fatto che l'interfaccia orbitava intorno al controller di Xbox 360). Speriamo che la versione PC non sia semplicemente una conversione, ma che anzi riesca a sfruttare le grandi potenzialità di mouse e tastiera per titoli come questi.

E sarebbe proprio un peccato, se non ci riuscisse, perché quel che abbiamo visto ci ha davvero colpito positivamente. Nonostante i fan storici della serie possano non gradire questo sensibile cambio di stile, ci è sembrato che Obsidian stia facendo le cose per bene, e che dopo tanti anni a seguire le orme di BioWare e Bethesda stia iniziando a mettere a frutto l'esperienza accumulata, portando idee interessanti e trovate intelligenti.

Il gameplay vero e proprio non ha nulla di troppo strano, con un sano alternarsi delle abilità dei due eroi, che oltre a proteggersi vicendevolmente devono cooperare per abbassare le difese nemiche e massimizzare i danni inflitti. La realizzazione ci è sembrata ottima, e nonostante manchi almeno un anno all'arrivo sugli scaffali, Dungeon Siege III ci è sembrato già pulito e rifinito, specie per quel che riguarda il gameplay. I cambiamenti sono tanti, e lo sviluppo su più piattaforme, per giochi come questo, è sempre un rischio, ma Obsidian sembra davvero avere tutte le carte in regola per portare a casa il risultato.

■ SH: THQ ■ SVILUPPATORE: Vigil Games ■ SITO: www.darkmillenniumonline.com

WARHAMMER 40.000: DARK MILLENNIUM ONLINE

Una cosa è certa, questo è il gioco che milioni di fan di Warhammer 40.000 hanno atteso per anni: un MMORPG basato totalmente sull'universo creato da Games Workshop, nel quale vedere realizzate le epiche battaglie che fino a oggi sono state relegate unicamente a tutta una serie di strategici in tempo reale. Per carità, tutta roba molto bella (o quasi), ma sempre e comunque limitata a missioni precostruite, da giocare principalmente in solitaria, in una sfida costante uomo-macchina.

Ben altra cosa rispetto a una partita all'ultimo sangue (o meglio, soldatino) con amici, portata avanti per ore e ore, se non addirittura giorni, a suon di dadi rotolanti.

Ecco, THQ si sta prodigando per realizzare questa meravigliosa fantasia da nerd, trascinando Space Marine, Orki ed Eldar Oscuri in un mondo virtuale splendidamente ricreato dai grafici di Vigil Games. Probabilmente il nome, almeno per ora, potrebbe dirvi poco, ma questo team ha dato vita a una delle maggiori sorprese console di questo 2010: stiamo parlando di Darksiders, un action game apocalittico con una strana parentela "Zeldiana", destinato comunque ad apparire sui nostri PC a settembre, sempre che non venga nuovamente spostato (doveva uscire a maggio, fate voi). Proprio l'ottimo motore grafico di Darksiders sarà il cuore pulsante di Dark Millennium Online, il che dovrebbe assicurare una resa qualitativa di prim'ordine, come del resto è stato dimostrato nel trailer svelato durante la presentazione ufficiale. Niente filmati in computer grafica esageratamente eccessivi tanto cari alla concorrenza, bensì scene prese direttamente dalla build di gioco, a dimostrare la concretezza di un prodotto che non ha certo bisogno di nascondersi dietro a chissà quale specchietto per allodole.

Sulla natura vera e propria di questo Warhammer 40K purtroppo non c'è molto da dire, anche perché è emerso chiaramente quanto sia distante la data di pubblicazione. Si parla del 2012, speriamo prima della fine del mondo, se no poi chi lo sente Giacobbo?

I Vigil comunque hanno tenuto a precisare che questo sarà un MMORPG piuttosto diverso dalla massa, anche per via della particolare natura della proprietà intellettuale. Fra truppe corazzate, enormi robot bipedi e soprattutto razze così diverse, ci sarà sicuramente un bel da fare per equilibrare al massimo le varie fazioni. Non è neppure certo se ci saranno server PvP: l'idea infatti è quella di mettere in piedi una guerra totale e lo scontro fra singoli giocatori mal si sposerebbe con la filosofia alla base di Warhammer 40.000.

HYPE 5/5

Non si vuole insomma deturpare in qualche modo la filosofia che si è sviluppata intorno a questo leggendario gioco da tavolo, anche perché saranno proprio i fan a decretarne il successo o la disfatta. E sappiamo bene quanto sia facile deludere i giocatori...

In ogni caso, ci attendono quasi due anni da qua all'uscita, quindi state pur certi che TGM tornerà a parlarvi di questa epica produzione: è comunque certo che a un dato momento si apriranno i server beta di gioco e come potete immaginare, noi saremo lì, con le nostre belle armature da Angeli Sanguinari...

■ SH: THQ ■ SVILUPPATORE: Kaos Studios ■ SITO: www.homefront-game.com

HOMEFRONT

HYPE 4/5

Dalla geniale penna di John Milius nasce questo nuove e piuttosto interessante FPS targato THQ. Milius è stato sceneggiatore di pellicole decisamente importanti come Lo Squalo e Apocalypse Now, nonché regista di Conan Il Barbaro. Suo anche il copione di un film del 1984 un po' meno noto, ma che immaginava un futuro nel quale l'Unione Sovietica, Cuba e il Nicaragua invadevano gli Stati Uniti, chiamato Alba Rossa. In Homefront lo scenario è altrettanto apocalittico: dopo la morte di Kim Jong-Il, reggente della Corea del Nord, il testimone passa a un presidente molto più giovane che riesce a unificare le due Coree e fare addirittura amicizia coi giapponesi; mosso da mire espansionistiche, nel 2027 sferra un attacco con successiva invasione agli Stati Uniti, indeboliti da una pesante crisi economica. Voi dunque impersonerete un soldato della resistenza americana, con il duplice obiettivo di mettere i bastoni tra le ruote al nemico e portare a casa la pellaccia. A seguirvi ci sarà un gruppo di vostri compatrioti, altrettanto determinati a scacciare l'invasore e, si spera, sufficientemente intelligenti da dare l'idea di essere dei veri compagni e non dei manichini piazzati lì per fare numero.
Il team di sviluppo a cui THQ ha affidato la realizzazione di Homefront è Kaos Studios, un gruppo di 100 e passa persone con sede a Manhattan, già conosciuto per il discreto Frontlines: Fuel of War; Kaos Studios ha dunque potuto avvalersi non solo del supporto di Milius, ma anche di un motore di gioco chiamato Unreal Engine 3. Certo, l'Unreal Engine 3 non sarà proprio un motore nuovo di pacca, ma se la cava egregiamente e in mani capaci riesce ancora a stupire; indubbiamente si tratta della scelta più ovvia per uno sparatutto in prima persona come questo che, per ambientazioni e argomenti trattati, si colloca a metà strada tra Call Of Duty e Half-Life 2. Homefront si dipanerà attraversi numerosi scenari di battaglia: molteplici saranno infatti le ambientazioni rurali e selvatiche, dove sarà possibile muoversi a bordo di avveniristici veicoli sia via terra sia via aria, ma capiterà anche di agire in ambienti urbani, dove il nemico potrebbe palesarsi senza il minimo preavviso. A terribili scontri armati si alterneranno scene di vita quotidiana: spostandosi per le zone rurali, infatti, passeremo vicini a connazionali che lavorano la terra o bambini che giocano. È evidente che il team Kaos voglia creare contrasto tra le battaglie e la vita in tempo di guerra, che inevitabilmente va avanti, almeno fino a quando non si verifica un attacco che sconquassa tutto.
Homefront è un gioco decisamente promettente: la trama è intrigante, le ambientazioni molto coinvolgenti, e il fatto che sia ambientato nel prossimo futuro fa sì che sia stato possibile introdurre armamenti avveniristici. L'uscita del gioco è prevista per i primi mesi del 2011, quindi non manca pochissimo, ma salvo ritardi potremmo averlo per le mani relativamente presto.

■ SH: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Reflections ■ SITO: www.driver-game.com

DRIVER SAN FRANCISCO

HYPE 4/5

Gu Driver non è sempre stato un bel gioco. Ci sono stati episodi della serie piuttosto mal riusciti, ma nel complesso bisogna ammettere che la saga è stata in grado di raccogliere una bella fetta di accoliti e di appassionati. Dopo il più che dignitoso Driver: Parallel Lines, ambientato a New York, quindi, si va a San Francisco, una delle città più belle degli Stati Uniti e soprattutto, grazie ai suoi mitici "saliscendi", la più adatta a ospitare inseguimenti spettacolari. Il team a cui è stata affidata questa nuova produzione è quello dei Reflections, lo stesso che ha creato la serie.
La storia di Driver San Francisco vi vuole nei panni di un poliziotto un po' più che navigato chiamato John Tanner, che grazie alle sue capacità al volante è soprannominato Driver; il nostro uomo dovrà dare la caccia al cattivo di turno, un certo Charles Jericho, appena uscito di prigione. Jericho è un osso duro e ha intenzione di far disastri, ma Tanner non è un tipo più morbido e ha una dote molto particolare (che poi è anche una delle caratteristiche basilari del gioco): può spostarsi istantaneamente da una vettura all'altra. Grazie a questa "caratteristica", che nel gioco viene chiamata "Shift", in sostanza viene bypassata tutta la parte che nei giochi open world prevede che si scenda da un'auto per salire su un'altra; qui tutto si svolgerà senza perdite di tempo.
Oltre alle "magie" di Tanner, il gioco offre una quantità notevole di strade da percorrere, la fedele riproduzione delle aree più famose di San Francisco e ben 120 veicoli su licenza di varia forma e natura (ci saranno anche vari modelli di Alfa Romeo), ognuno dei quali ovviamente dotato di caratteristiche peculiari. A proposito di macchinine, il modello di guida appare molto buono: chiaramente ci sarà poco o nulla di simulativo, ma manovrare i mezzi sarà decisamente appagante e si riusciranno a compiere grandi derapate e manovre altamente spettacolari.
Da non sottovalutare la presenza di una colonna sonora degna degli episodi precedenti (in Parallel Lines c'erano delle chicche sensazionali) e tante allegre modalità per il comparto multiplayer.

■ SH: 2K Games ■ SVILUPPATORE: Yager Development ■ SITO: www.specopstheline.com

SPEC OPS: THE LINE

HYPE 4/5

St Uno splendido trailer accompagnato da un favoloso pezzo degli Alice in Chains (Rooster per l'esattezza) è bastato a riaccendere l'hype per questo sparatutto in terza persona, un po' dimenticato negli ultimi mesi. In realtà lo sviluppo continua a gonfie vele e finalmente qualche dettaglio in più sta iniziando ad affiorare. Anzitutto il gioco si presenta decisamente splendido sotto il punto di vista grafico, restituendo una Dubai post-catastrofe assolutamente indimenticabile, merito anche di una gestione fisica della sabbia davvero notevole. Far saltare in aria un muro e vedere i soldati nemici travolti da una montagna di rena mai così realistica fa davvero impressione. Ottima anche la gestione dei "bivi" narrativi, senza input a video che possano in qualche modo spezzare l'azione: starà a voi capire quando e come intervenire. Due parole anche sul co-op: sarà slegato dall'azione principale, per tanto vi saranno missioni dedicate da giocare unicamente online. Purtroppo nulla di nuovo per quanto riguarda l'uscita, fissata ancora a un generico 2011.

■ SH: Activision ■ SVILUPPATORE: Treyarch ■ SITO: www.callofduty.com/BlackOps

CALL OF DUTY: BLACK OPS

HYPE 4/5

St Uscirà in Novembre (il 9, di preciso), il nuovo Call of Duty a opera dei Treyarch, gli stessi che hanno realizzato l'ottimo World at War. In questo settimo episodio della saga l'azione non si focalizzerà su un singolo periodo, ma attraverseremo alcuni anni, dalla guerra del Vietnam nel '68 per giungere a tematiche spionistiche legate alla Guerra Fredda. Alla fiera della città più brutta degli Stati Uniti (esagerato. ndTMB) è stato mostrato un demo giocabile di due livelli: il primo era ambientato nella lussureggiante foresta del Laos, il secondo in montagna, tra gli Urali. In entrambi i casi convince l'aspetto grafico nel suo complesso (seppur la vegetazione risulti un po' "incollata"), così come la grande varietà di situazioni offerte. Per esempio nel demo viene mostrato come, senza interruzioni, si passi dall'assalto a un villaggio alla guida di un elicottero.
Una buona notizia per noi PCisti è che il gioco, probabilmente, prevederà la presenza di server dedicati, con una modalità cooperativa per ben quattro giocatori!

■ SH: Valve ■ SVILUPPATORE: Valve ■ SITO: www.thinkwithportals.com

PORTAL 2

HYPE 5/5

Uno dei giochi più originale degli ultimi anni non poteva non avere un seguito e del resto la cosa era nell'aria già da diverso tempo. In realtà, nei giorni precedenti l'E3 si è consumato un piccolo caso: Valve dapprima aveva stimolato la salivazione dei giocatori di mezzo mondo annunciando un evento speciale durante la fiera, poi si è rimangiata tutto, deludendo chi si aspettava di vedere finalmente concretizzato il terzo episodio di Half-Life 2. Si vociferava persino di un vero e proprio terzo capitolo delle avventure di Gordon Freeman, con tanto di Source Engine 2 al seguito. Nulla di tutto ciò si è poi concretizzato e fino alla conferenza Sony praticamente nessuno si sarebbe mai immaginato di vedere Gabe Newell salire sul palco dello Shine Auditorium, giusto in tempo per annunciare Portal 2.

Noi, da grandissimi fan del titolo in questione, abbiamo accolto la notizie con la pacatezza di un facocero affamato, quindi potete ben immaginare quanto siamo stati attenti durante la dimostrazione legata a tutte le novità introdotte dagli sviluppatori. Già, perché dopo tre anni di attesa, ci troviamo di fronte a un vero crogiolo di novità assortite. Se l'ambientazione è similare, molti dettagli non lo sono affatto: anzitutto il titolo sarà più lungo, esteso e decisamente pieno di follie meccanizzate in grado di ridurci in poltiglia nei modi più improbabili. GLaDOS, l'IA che controllava il centro di ricerca della Aperture Science, è tornata in vita, e ha rimesso in piedi il laboratorio, anche se l'aspetto è meno asettico rispetto a prima e soprattutto molto ma molto più insidioso.

Ovviamente gli elementi base sono pressoché identici, con una sorta di gravity gun che ci permette di creare ovunque due portali, uno d'entrata e uno d'uscita. Semplice, ma geniale. Le meccaniche introdotte però sono davvero numerose e decisamente ben congegnate. Abbiamo per esempio una sorta di tunnel magnetici in grado di trasportare qualsiasi cosa (compresi noi stessi) facendola semplicemente levitare. Non mancano neppure dei nuovi simpatici cubi capaci di riflettere i raggi laser e quindi utilizzabili per deviarne a nostro piacimento la direzione.

Ma anche la fisica, uno dei punti di forza del Source, ha il suo bel ruolo: la troviamo utilizzata alla grande in questi enormi tubi pneumatici, dotati di una capacità aspirante violentissima, tanto da strappare letteralmente le piastrellone dai muri che adornano l'ambientazione. È niente comunque paragonato al Repulsion Gel, un materiale semiliquido che a contatto con una superficie si trasforma in una sorta di gomma, capace di farvi rimbalzare quasi vi trovaste su un tappeto elastico. Simile nell'idea il Propulsion Gel, una vernice arancione che invece fornisce un'accelerazione pazzesca, tale da farvi percorrere decine di metri in un paio di secondi.

Portal 2 inoltre sarà completamente gestito attraverso Steamworks e supporterà il gioco online in co-op, anche se non sappiamo ancora di preciso se la cosa riguarderà solo specifici livelli o tutta l'avventura. Sembra inoltre che gli utenti PC potranno giocare insieme a quelli PlayStation 3, dato che questa versione avrà il pieno supporto al succitato Steamworks, cosa non possibile su Xbox 360 per via della politica di chiusura totale applicata da Microsoft. Quando potremo mangiare la torta? A questo quesito purtroppo non possiamo dare una risposta certa: Portal 2 è atteso per il 2011, speriamo solo non sia il dicembre dell'anno in questione.

■ SH: 2K ■ SVILUPPATORE: 2K Czech ■ SITO: www.mafia2game.com

MAFIA II

HYPE 5/5

Di questo capolavoro annunciato si parla ormai da tempo immemore, e siamo veramente contenti del fatto che vedrà la luce tra pochissimi giorni (il 27 di Agosto, per la precisione).
Nel corso delle varie presentazioni relative a stage di gioco da parte del sontuoso team 2K Czech, ci è stato mostrato come il protagonista, Vito Scaletta, non abbia alcuna intenzione di sedersi sugli allori dopo essere tornato dal fronte (il periodo è quello della Seconda Guerra Mondiale), ma anzi, sia fermamente intenzionato a rendersi utile nel mirabolante e scoppiettante mondo della malavita italo-americana.
All'E3 è stato mostrato il demo che avevamo precedentemente visto in quel di Brno (dove si trova la sede di 2K Czech), ambientato cioè nella casa del nostro compare Joe, punto d'inizio per tutta una serie di missioni da bravi e onesti cittadini...
Tutte le impressioni ricevute nelle precedenti prove e visioni di Mafia II sono state confermate da questo demo: Empire City è incredibilmente dettagliata e pulsante, la gente agisce per conto proprio, le vetture si muovono come se davvero dovessero andare da qualche parte e gli edifici, così come i dettagli, riescono a trasmettere la sensazione di essere davvero a metà degli anni 40. L'intelligenza artificiale dei nemici durante gli scontri armati risulta più che buona: si defilano e tendono ad aspettare che la prima mossa la compiate voi. Niente da dire anche riguardo ai nostri compagni, che dimostrano infatti di "esserci" senza però assumersi l'onore/onere di far fuori i "cattivi" più rilevanti al posto nostro.
Rimane da verificare se Mafia II sarà davvero in grado di eguagliare GTA IV (con il quale inevitabilmente si scontra) e soprattutto se riuscirà a proporre una storia intrigante e coinvolgente come quella del primo capitolo.
Di sicuro ci troviamo di fronte a un prodotto tecnicamente strepitoso, con alcune missioni (quelle da noi provate) piuttosto ben strutturate... ma non manca molto alla versione review, quindi portate pazienza!

■ SH: Activision ■ SVILUPPATORE: United Front Games ■ SITO: www.truecrime.com

TRUE CRIME: HONG KONG

HYPE 3/5

Il nuovo True Crime sarà ambientato a Hong Kong; nei panni di un poliziotto sotto copertura, avrete il piacere di muovervi all'interno di un'enorme area open world e far fuori tanti esponenti della criminalità asiatica. Al di là delle considerazioni estetiche ancora tutte da verificare (alla fiera si poteva assistere a un demo che era lo stesso mostrato all'evento Activision, di cui vi abbiamo parlato diffusamente sul numero scorso), ci sono comunque degli aspetti che fin d'ora paiono interessanti. Convincenti specialmente le fasi a bordo di veicoli e il sistema di mira. È d'obbligo segnalare che sarà presente una sorta di sistema di reputazione: ad affiancarsi alle missioni principali ce ne saranno alcune inaccessibili inizialmente, e che potrete sbloccare solo quando avrete raggiunto un certo grado di reputazione. Per quanto concerne la storia, United Front fa sapere che è stata realizzata cercando di renderla il più possibile plausibile, avvalendosi della consulenza di veri (ex) esponenti della Triade... da paura! L'uscita di True Crime: Hong Kong è fissata per questo autunno.

■ SH: Bethesda Softworks ■ SVILUPPATORE: Splash Damage ■ SITO: www.brinkthegame.com

BRINK

HYPE 4/5

Dopo la gavetta fatta con i vari Enemy Territory, i ragazzacci di Splash Damage tentano la fortuna con il loro primo gioco interamente originale, Brink. Si tratta di uno sparatutto in soggettiva, pensato per ruotare attorno a meccaniche multiplayer, ma concepito in modo da funzionare bene anche in singolo (con un semplice meccanismo per passare al volo a sessioni cooperative o competitive, aprendo slot per sostituire le Intelligenze Artificiali con giocatori in carne e ossa). Le meccaniche di base, come negli ET, propongono varie classi di soldati, ai quali verranno dinamicamente assegnate missioni diverse, la cui risoluzione porterà in vantaggio la squadra, sbloccando nuove risorse o nuove zone nei livelli. Il tutto è reso più sfizioso dal sistema S.M.A.R.T., che grazie alla pressione di un tasto permette di correre e saltare in giro per i livelli, esibendosi in mosse in stile Mirror's Edge. La mobilità garantita dallo S.M.A.R.T. varierà anche in base alla corporatura del proprio soldato, che di conseguenza potrà barattare resistenza e possibilità di utilizzare armi pesanti con rapidità e agilità. Brink unisce elementi interessanti di vari titoli diversi, e sembra avere le carte in regola per rivelarsi una ricetta vincente.

■ SH: 2K Games ■ SVILUPPATORE: 2K Marin ■ SITO: www.xcom.com

XCOM

No, questo XCOM non è uno strategico, non è ambientato nello spazio e non è neppure, anche se lo sembra tanto, un FPS come mille altri. È ambientato negli anni '50, ma senza alieni verdognoli e tentacolari o dischi volanti appesi a fili invisibili. Gli alieni qua sono una roba nera e appiccicosa, capace di prendere il controllo di qualsiasi essere umano e inoltre dispongono di tecnologie inimmaginabili. L'azione è quella del più classico degli sparatutto, ma il contorno proprio no: il giocatore dovrà muoversi avanti e indietro per tutto il territorio statunitense, portando a termine numerose e variegate missioni. Non ci sarà quindi una trama lineare, ma la storia varierà a seconda delle vostre azioni, dei risultati ottenuti nel corso di ogni missione e via discorrendo. Quindi un elemento tattico persiste e non tutto è stato sacrificato sull'altare dell'azione. Nulla invece è emerso in merito a una possibile data di uscita, ma è evidente che il lavoro da fare è ancora tanto. Di sicuro avremo modo di ritornarci sopra nei prossimi mesi.

HYPE 4/5

■ SH: Disney Interactive ■ SVILUPPATORE: Propaganda Games ■ SITO: www.disneyinteractivestudios.com

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED

HYPE 2/5

Il nuovo titolo ambientato nell'universo dei Pirati dei Caraibi sembra avere qualche carta nel mazzo per emergere dalla massa di prodotti legati a questa o a quella produzione cinematografica. In particolare, Armada of the Damned sarà ambientato prima degli eventi della serie cinematografica e proporrà uno stile di gioco a metà strada tra l'action game e l'RPG. Il giocatore potrà prendere il proprio pirata e, in base a scelte morali e altre variabili, vederlo modificarsi in un elegante e più leale contrabbandiere del mare o in uno spregiudicato e malvagio bucaniere vecchio stile. Il gioco prevederà combattimenti in mare e su terra, con un approccio definito dagli stessi sviluppatori come qualcosa di mai visto in nessun altro videogioco (già, come no). Che dire, aspettiamo di vedere se sono le solite parole al vento? L'attesa finirà all'inizio del prossimo anno, quindi c'è ancora tutto il tempo per investigare...

■ SH: Namco ■ SVILUPPATORE: CD Projekt RED ■ SITO: www.thewitcher.com

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

HYPE 4/5

The Witcher ha rappresentato un caso piuttosto atipico nel panorama dei videogiochi odierno. Un titolo prodotto da una misconosciuta software house, pubblicato senza troppi clamori, ha poi raggiunto inaspettate vette di popolarità grazie al tam tam su internet. Un milione e mezzo di copie dopo ci ritroviamo a parlare del seguito, sicuramente uno dei titoli più attesi per il 2011.
Come da previsione il motore grafico è stato completamente rivisto e aggiornato, regalandoci uno splendore visivo sul quale c'è ben poco da obiettare: non solo le ambientazioni sono dettagliate e curate all'inverosimile, ma ogni personaggio è incredibilmente caratterizzato, sia nell'aspetto che nelle movenze. A tutto ciò poi si aggiunge una nuova gestione dell'illuminazione con tanto di HDR e un numero di poligoni decisamente più elevato rispetto al primo capitolo. Non di sola grafica però si vive e del resto lo sanno bene anche gli sviluppatori, molto attenti alle critiche ricevute in tutto questo tempo. La modifica più evidente riguarda il sistema di combattimento: abbandonate le meccaniche basate sulla temporizzazione dei colpi, si è passati a qualcosa di più naturale e dinamico, pur se maggiormente tradizionale. Ci saranno pertanto combo basate su un mix di colpi veloci, lenti e magie assortite. Avremo inoltre la possibilità di stordire i nemici o comunque lasciarli sul terreno ridotti male, ma ancora in vita. Potrebbero infatti tornarci utili in futuro, il che apre a tutta una serie di possibilità e scelte relegate alla coscienza del giocatore. Questa cosa si rifletterà anche nei dialoghi, che presenteranno numerosi bivi narrativi generati dalle nostre risposte. Non mancherà ovviamente tutta la parte legata alla crescita del personaggio e alla creazione di nuove pozioni, con una quantità di oggetti disponibili di gran lunga superiore rispetto a quelli presenti nel primo The Witcher. Curiosamente all'E3 le dimostrazioni erano sì fatte su PC, utilizzando però un pad Xbox 360. Evidentemente Assassins of Kings è pensato per essere giocato con questo tipo di periferica, cosa che probabilmente farà storcere il naso ai puristi, anche se indubbiamente nessuno vieterà loro di utilizzare gli immortali mouse e tastiera.

■ SH: Atlus ■ SVILUPPATORE: Frozenbyte ■ SITO: www.trine2.com

TRINE 2

HYPE 4/5

C'erano una volta i giochi scatolati e presentati sugli scaffali di un negozio specializzato. Poi vennero i direct download, la XBox e il suo Live, la PS3 e il suo PSN, Valve e il suo Steam. E così nacquero (o meglio rinacquero) i cosiddetti giochini, quelli che una volta venivano chiamati dai dinosauri preistorici come il sottoscritto shareware. Bon, tutte queste digressioni servono esclusivamente a introdurre Trine 2 e, come vedrete, non sono parole buttate a caso. Il titolo, infatti, è il seguito del primo Trine, votato l'anno scorso miglior titolo scaricabile di tutto L'E3 (e che trovate allegato proprio a questo numero di TGM, mica pizza e fichi!). Trine 2 mantiene la struttura e la distribuzione del suo predecessore, spingendo i suoi sviluppatori e produttori ad affermare che avrà un costo inferiore ai 20 dollari americani. Un'inezia, insomma. Ma per questa cifra cosa mai potremo chiedere? Beh, per capirlo è necessario fare un passo indietro e analizzare cos'era il primo Trine. Prima di tutto Trine era un'avventura con elementi d'azione, ma soprattutto tanti puzzle ed enigmi da risolvere. In secondo luogo l'intero gioco si basava sullo scintillante, anche se dal gusto un po' retrò, scorrimento orizzontale dell'azione. Se questo ancora non dovesse bastare, al giocatore era chiesto di impersonare, a turno, tre diversi personaggi, tra cui un mago, un ladro e un guerriero. Il gioco, insomma, chiedeva all'utente di scegliere il personaggio giusto e di sfruttare le abilità peculiari di ogni classe per risolvere gli enigmi e poter proseguire nell'esplorazione. Con questi presupposti non sconvolge più di tanto venire a sapere che Trine 2 avrà una struttura molto simile, sia per gameplay che per ambientazione. Il sistema delle abilità è rimasto pressoché invariato, se si esclude la possibilità per ogni classe di avere poteri nuovi. Tra questi all'E3 è stata dimostrata una nuova abilità del mago, in grado di condizionare i movimenti dei nemici e di guidarne il comportamento, mentre alla ladra sembra proprio sia stata affidata la possibilità di rallentare il tempo, una specie di bullet time vecchia maniera. Un po' poco come novità? Forse si, ma è ancora presto per dire con certezza che sia tutto qui. Inoltre il prezzo invogliante del prodotto e la qualità del primo capitolo lasciano indubbiamente sperare in un titolo dal rapporto qualità prezzo senza paragoni. Ah, e se le notizie fino a qui raccolte ancora non dovessero bastarvi, sappiate che è stata prevista una modalità di gioco online in co-op con amici e parenti. Quanti, come, dove e soprattutto perché, non è ancora dato saperlo...

■ SH: Southpeak Games ■ SVILUPPATORE: Topware Interactive ■ SITO: www.twoworlds2.com

TWO WORLDS 2

HYPE 2/5

Rp Inutile girarci intorno, il primo Two Worlds è stato molto più di una mezza delusione. Diciamo una delusione intera, o volendo anche una delusione e mezza: uscito furbescamente sulla scia di Oblivion, nonché simile nella struttura, il gioco di Topware Interactive era un piccolo disastro digitale. Ma la scia di Oblivion ha pagato, e Two Worlds ha venduto abbastanza da giustificare un seguito. Un seguito che, come da copione, stando alle promesse degli sviluppatori sarà "un gioco molto più bello, che non si limiterà a essere un semplice seguito". Il solito bla bla? Forse, e di certo siamo partiti con una buona dose di scetticismo. Ma il beneficio del dubbio non si nega a nessuno, anche perché in fondo Two Worlds 2 sembra significativamente più bello del suo predecessore (e ci vuole poco). Tanto per cominciare il team al lavoro sul progetto è grande il doppio di quello del primo episodio, e il codice è stato riscritto praticamente da zero, con un nuovo motore grafico creato dai programmatori di Topware. Un motore 3D che, a prima vista, sembra paragonabile alla media di quelli per console (la demo girava su Xbox 360), con tutti i classici effetti e con una fisica accettabile. Oltre a questi dati tecnici, gli sviluppatori si sono concentrati su aspetti come la scrittura della trama, che cercherà di affrancarsi dagli stereotipi del fantasy e farà del suo meglio per non massacrare la lingua inglese (che in Two Worlds 1, grazie a una traduzione fatta internamente dal team polacco, aveva creato epici momenti di ilarità). La trama sarà più lineare, ma chi vorrà esplorare il mondo, facendosi strada a suon di quest e combattimenti, potrà spararsi circa 200 ore di gameplay. Che ci sia qualche possibilità, per Two Worlds 2? Non ci scommetteremmo lo stipendio, ma se non altro pare che il miglioramento rispetto al primo episodio sia più che evidente.

■ SH: Bethesda Softworks ■ SVILUPPATORE: InXile Entertainment ■ SITO: www.huntedthegame.com

HUNTED: THE DEMON'S FORGE

HYPE 3/5

Rp Un'elfa sexy con bikini di pelle e un guerriero grosso, pelato e tatuato. È la copertina di un disco dei Manowar? Un poster appeso in un bar per biker? Una maglietta risalente al primo tour dei Saxon? No, è Hunted: The Demon's Forge, uno dei quattro titoli della lineup di Bethesda all'E3 di quest'anno. Il gioco, oltre a ricalcare in maniera quasi imbarazzante tutti gli stereotipi fantasy degli ultimi vent'anni, propone un sistema di gioco familiare, quello degli sparatutto cooperativi in terza persona, e un'ambientazione diversa dai soliti marine spaziali nerboruti. Un po' come in Gears of War, infatti, ci aggireremo per ampi livelli, coprendoci le spalle con il nostro commilitone e collaborando per spaccare le ossa a mostriciattoli assortiti. Ci saranno attacchi da mischia, ma anche combattimenti dalla distanza, abbinati a un classico sistema di copertura, che permetterà di ripararsi dietro rocce e detriti per evitare gli attacchi nemici. La particolarità di Hunted è la diversità dei due protagonisti, che eccellono in campi diversi, e la bivalenza degli incantesimi, che potranno essere usati per infliggere danni agli avversari o per potenziare le capacità del compagno di squadra. L'idea è simpatica, ma quella patina da sparatutto cooperativo generico realizzato con Unreal Engine 3 è un po' troppo percepibile per i nostri gusti. Le possibilità ci sono, però, e nonostante queste perplessità Hunted potrebbe regalare grandi soddisfazioni ai fan del gioco in co-op.

■ SH: DTP ■ SVILUPPATORE: DTP ■ SITO: www.dtp-entertainment.com

BLACK MIRROR 3

HYPE 2/5

Ag Amanti delle avventure grafiche vecchio stile, preparatevi a lanciarvi ancora una volta nell'universo di The Black Mirror. A questo E3 la DTP ha infatti annunciato ufficialmente l'uscita prossima ventura del terzo capitolo della saga. Troveremo lo stesso personaggio visto nel precedente capitolo, alle prese con la medesima maledizione, in un'ambientazione grafica grossolanamente definita 2.5D, che volendo tradurla dovrebbe significare i soliti personaggi bidimensionali alle prese con una serie di location disegnate in 3D (statico). Tutto nella norma, quindi? Forse sì, ma qualcosa sembra comunque muoversi. L'annuncio parla di una storia ben più complessa e articolata del secondo capitolo, con un totale di 65 aree differenti da esplorare. In più, se questo non dovesse ancora bastare a innescare la vostra voglia di puzzle ed enigmi, il gioco a un certo punto introdurrà un altro personaggio inedito da controllare. Black Mirror 3 è atteso per novembre a un prezzo di 39.90 Euro.

■ SH: DTP ■ SVILUPPATORE: Radon Labs ■ SITO: www.dtp-entertainment.com

DRAKENSANG: PHILEASSON'S SECRET

HYPE 1/5

All'E3 di quest'anno non ci sono stati solo annunci carichi di hype, ma anche proposte decisamente riservate a un pubblico di nicchia. Quest'ultimo è decisamente il caso di Drakensang: Phileasson's Secret. Trattasi di un RPG, o meglio dell'espansione di un RPG noto come Drakensang: The River of Time, che a sua volta è la trascrizione di un gioco di ruolo cartaceo chiamato The Dark eye. Se tutte queste notizie vi suonano un po' senza particolare mordente è perché l'intera saga, un po' come il gioco di ruolo tradizionale da cui l'intero progetto è nato, sono quasi misconosciuti qui da noi. Diverso è l'effetto sulla folta schiera di giocatori di ruolo elettronici e non della natia Germania. L'espansione di Drakensang vedrà la luce entro la fine di quest'anno.

■ SH: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ SITO: shaunwhitegame.it.ubi.com/skateboarding

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

HYPE 4.5/5

Lo spettacolare video mostrato a fine maggio (lo trovate su YouTube) non mostrava nulla del gioco, ma faceva intuire quanto Ubisoft puntasse su questo nuovo prodotto. Ora che lo abbiamo visto in versione giocabile, non possiamo che essere molto ottimisti. Shaun White Skateboarding vi immergerà in una città incredibilmente dettagliata, scenario perfetto per compiere evoluzioni e trick di ogni sorta; la vera novità del titolo, però, è rappresentata dal fatto che i livelli mutano di continuo. Non solo infatti "come per magia" sotto al vostro skate si materializzeranno scie luminose da grindare, ma edifici e infrastrutture apparentemente inutili al fine dei trick, subiranno cambiamenti tali da divenire piattaforme e rampe ideali per le evoluzioni. Per esempio, una fontana si potrebbe svuotare celando un succulento half pipe, o un palazzo potrebbe in parte crollare divenendo un immensa rampa. È dunque lecito entusiasmarsi, se si considera che un'enorme città sarà sottoposta di continuo a questi cambiamenti, regalando migliaia di differenti possibilità di approccio. Insomma, i fan della tavola a rotelle farebbero bene a segnarsi questa data: 1 ottobre.

■ SH: THQ ■ SVILUPPATORE: Relic ■ SITO: www.companyofheroes.com

COMPANY OF HEROES ONLINE

HYPE 3/5

Già ampiamente conosciuto e giocato in Corea del Sud e Cina, dove è accessibile da un paio di annetti, Company of Heroes Online starebbe per giungere anche nel vecchio continente (non prima però di fare una capatina in quello nuovo). Sostanzialmente possiede le medesime dinamiche del classico Company of Heroes, con la differenza che si gioca principalmente online e che sono stati inseriti elementi tipici dei GDR.
Nel gioco potrete vestire i panni dei tedeschi o degli alleati nel contesto della Seconda Guerra Mondiale: in entrambi i casi potrete godere dell'avanzamento di livello e usare i punti ottenuti per migliorare le caratteristiche del proprio esercito (si tratta in ogni modo di un RTS, quindi dovrete gestire le unità, tenere a bada le risorse, ecc.); potrete per esempio rendere i suoi attacchi più precisi e fulminei, o puntare sugli armamenti, dotandolo di mortai e artiglieria pesante. Le partite online potranno essere disputate fino a un massimo di otto giocatori contemporaneamente, un numero più che sufficiente per dare vita a battaglie davvero epiche.
Coloro che però non volessero perdere tempo nella faticosa creazione di un esercito come si deve a suon di battaglie, potranno ricorrere al sistema delle micro-transazioni... insomma pagando si avrà accesso fin da subito a particolari feature, ottenendo punti più velocemente. Non è escluso inoltre, dopo l'uscita del gioco, che vengano messe a disposizione degli acquirenti nuove mappe e oggetti da comprare.
Company of Heroes Online, inoltre, vi darà modo di intraprendere una campagna in single player in modo del tutto gratuito, nulla che probabilmente differirà da quanto già visto nei precedenti capitoli sviluppati da Relic, ma comunque un ottimo modo per impratichirsi, divertirsi e non arrivare all'appuntamento con l'online del tutto impreparati.

■ SH: EA ■ SVILUPPATORE: Critetion Games ■ SITO: hotpursuit.needforspeed.com

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

HYPE 4/5

Cosa succede quando Burnout incontra Need for Speed? Beh, lo scopriremo presto (il 18 novembre, per la precisione), dato che i Criterion sono nelle fasi conclusive della loro prossima opera: Need For Speed Hot Pursuit.
Chi ha qualche annetto sulle spalle si ricorderà certamente di Need For Speed III: Hot Pursuit, gioco pubblicato per PlayStation nel '98 e che ottenne buoni giudizi dalla critica e un ottimo riscontro di vendite; si trattava di vestire i panni delle guardie o dei ladri a bordo di auto da sogno su tracciati americani frutto di fantasia. L'idea di base, 12 anni dopo, è stata mantenuta, facendo però perno non solo sulle tecnologie che offre oggi il mercato, ma anche sulla tendenza sempre più persistente del gioco online. Potremo quindi vestire i panni degli inseguitori e degli inseguiti, e in entrambi i casi avremo armi sufficienti per creare un bel po' di caos. Need For Speed Hot Pursuit non solo offrirà modalità in single player (gara veloce, carriera e via di questo passo) ma anche e soprattutto convoglierà la propria linfa vitale verso il multiplayer grazie a un network chiamato Autolog, che permetterà in qualsiasi momento di entrare in una partita, di tenere sott'occhio quanto accade alle persone presenti nella propria friend list e di agire in base alle loro performance. Tutto verrà costantemente notificato, potremo quindi ricevere a video il messaggio che un nostro amico ha battuto il tal record, e muoverci subito per tentare di detronizzarlo. Per quanto riguarda il resto, beh, si tratta di un gioco Criterion, quindi a meno che non siano impazziti, c'è da aspettarsi un modello di guida arcade ma molto ben fatto, un sacco di incidenti spettacolari, esplosioni e una grafica all'altezza delle loro ultime produzioni. Se a questo aggiungiamo che, per quanto visto, sono state acquisite alcune licenze di importanti case automobilistiche (Bugatti, Lamborghini, Pagani, Ferrari, Koenigsegg e chissà quante altre) e che potremo personalizzarle in allegria, beh, ce n'è davvero abbastanza per attendere questo titolo con grande trepidazione.

■ SH: Namco Bandai ■ SVILUPPATORE: Eden Studios ■ SITO: www.testdriveunlimited2.com

TEST DRIVE UNLIMITED 2

HYPE 4/5

Ormai manca davvero poco all'uscita del seguito di quello che, a ragione, viene considerato il primo driving/mmo realizzato. Test Drive Unlimited possedeva molti pregi e alcuni difetti, i secondi imputabili principalmente al modello di guida, che sui saliscendi dava il peggio di sé.
Le ambientazioni in questo secondo capitolo sono due: l'isola hawaiana di Ohau, già vista nel primo episodio ma rifatta da zero, e Ibiza. Queste due location, fedelmente riprodotte nelle zone urbane come in quelle costiere e periferiche, non solo costituiscono una quantità spropositata di strade da percorrere (si parla di oltre 600 km per le strade asfaltate e 300 per le sterrate), ma sono costellate da missioni e punti di "interesse videoludico", come abitazioni da acquistare (e anche yacht) e concessionari da visitare (questa volta a piedi con un avatar) per far compere.
Per il resto si tratta in definitiva di un progetto volto a migliorare ogni aspetto di Test Drive Unlimited, quindi potremo godere di una grafica da urlo, di una vagonata di vetture dettagliatissime e altamente personalizzabili (anche se spicca l'assenza di case piuttosto importanti, come Ferrari, Lamborghini, BMW e Porsche), di centinaia di missioni e anche di piste su sterrato, da affrontare con vetture da rally e SUV. L'unico elemento che sembra sia stato tolto rispetto al primo episodio sono le moto: in tutti i video e demo giocabili mostrati non si sono mai viste, quindi è lecito pensare che non siano state implementate. Che MMO sarebbe se i giocatori non potessero contare su un mondo persistente nel quale ritrovarsi in qualsiasi momento? E infatti Test Drive Unlimited 2 mantiene la sua essenza, offrendo missioni che prevedono la partecipazione (anche solidale come in un party) tra giocatori, e l'incontro, questa volta tangibile grazie agli avatar, per scambiare oggetti e qualche chiacchiera. Ovviamente sarà possibile creare gilde e partecipare a eventi dedicati.
Test Drive Unlimited uscirà il 24 settembre.

■ SH: Black Bean ■ SVILUPPATORE: Milestone ■ SITO: www.wrcthegame.com

FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

HYPE 4.5/5

Sono anni, anzi, videoludicamente parlando sono secoli che non esce una simulazione di rally. L'ultima che io ricordi risale al 2004 e portava il nome di Richard Burns Rally. Da allora si sono susseguiti giochi di buona e ottima fattura dedicati al genere, ma tutti arcade. Qualcosa però sta per cambiare grazie a Milestone, che è in procinto di far uscire una simulazione, a quanto pare, molto accurata. L'italica software house ha infatti acquisito la licenza FIA, cosa che le permetterà di fornire i nomi dei piloti e le vetture ufficiali del campionato WRC. Il motore impiegato per muovere il tutto sarà lo stesso di V8 Superstars e SBK X, quindi in grado di mostrare una grafica di buona qualità (seppur non a livello delle produzioni corsaiole più blasonate), con una frame rate piuttosto elevato e stabile... ci auguriamo solo che abbiano lavorato alacremente sulla resa realistica della vegetazione, perché in SBK X faceva abbastanza pietà. Il modello di guida ha velleità simulative, questo però non deve scoraggiare i neofiti: come accaduto per SBK X, infatti, potremo decidere noi di quanti aiuti alla guida usufruire, passando da un modello quasi arcade fino a, eliminando tutti gli aiuti, una simulazione molto spinta. Le vetture inoltre si scassano, i danni infatti non sono solo estetici, ma in seguito alle collisioni, il mezzo potrà perdere qualcosa in manovrabilità, fino a fermarsi del tutto e costringerci ad abbandonare la corsa. Oltre alla modalità carriera presente nel single player (si parte dalla classi minori fino a giungere a quella devi veri super pro della galassia), ci potremo imbarcare anche in quella multiplayer, con tanto di ranking pubblicato online. Si tratta di un ottimo sistema per confrontarsi e incentivare i provetti piloti a fare meglio per scalare la classifica. Le competizioni online vedranno un massimo di 16 giocatori; ancora non è chiaro se sarà possibile disabilitare le collisioni tra vetture, ma è davvero auspicabile per evitare un carnaio. FIA World Rally Championship uscirà il 24 settembre.

■ SH: Codemasters ■ SVILUPPATORE: Codemasters ■ SITO: www.formula1-game.com

F1 2010

HYPE 4/5

Il rombo dei motori delle Formula 1 è pronto a ritornare a ruggire sui nostri monitor. A riportarcelo anche quest'anno è la Codemasters, una casa ormai quasi totalmente dedita alle simulazioni sportive legate al mondo delle quattro ruote. La nuova versione di F1 2010 presentata all'E3 non proponeva grosse novità riguardo ai contenuti, limitando la propria presenza a una versione beta del prodotto stesso, in grado di dimostrare il livello di dettaglio raggiunto e le sue caratteristiche peculiari. Queste, per chi non avesse seguito gli annunci e le conferenze stampa dei mesi passati, riguardano in primo luogo le novità di quest'anno del parco giochi della F1: il rientro di Michael Schumacher a bordo della McLaren e il nuovo tracciato di Seul in Corea del Sud. A parte questi ovvi aggiornamenti il gioco vedrà un motore grafico ulteriormente migliorato. Stiamo parlando del tanto acclamato EGO engine, lo stesso pezzo di codice che ha già mostrato le sue potenzialità in altri due prodotti Codemasters, Grid e Dirt 2. EGO, in questa sua nuova incarnazione, cercherà di rendere al meglio i danni alle vetture e le condizioni atmosferiche dinamiche, vere e proprie novità per la serie. A parte questo, F1 2010 proporrà la solita scelta di gioco, con una campagna single player basata sulla carriera personale del nostro pilota e una modalità multiplayer tutta da scoprire.

■ SH: Lionhead Studios ■ SVILUPPATORE: Microsoft ■ SITO: lionhead.com/Fable/FableIII/

FABLE III

HYPE 4.5/5

Rp Quelle gran teste di leone dei programmatori Lionhead ci sono ricascati. Capitanati come sempre dalla più grande testa di felino della storia dei videogiochi, il sempre attivo Peter Molyneux, i nostri amici hanno deciso di dare alla luce un terzo capitolo per la saga di Fable. Gioia e meraviglia, direte voi. Già, peccato che la stessa sorte non sia toccata a Fable II, misteriosamente scomparso dai monitor dei nostri amati PC. Così ora per tutti i non-possessori di XBox 360 sarà un po' un problema raccapezzarsi con la storia. Dunque, come possiamo spiegare la situazione? Beh, per prima cosa possiamo dire che ci ritroviamo ancora una volta nel continente di Albion, paesaggio comune a tutti e tre i capitoli della serie. In Fable III vestiremo i panni di un eroe, figlio del precedente protagonista, che a sua volta aveva calcato la terra magica ben 500 anni dopo gli avvenimenti del primo Fable. Quindi un po' di cose, per quanto ci riguarda, sono cambiate: non ci sono più i villaggetti sperduti ma vere e proprie città difese da enormi castelli, esistono le armi da fuoco e d'assedio, ma ciò nonostante l'arte magica continua a giocare un ruolo importante. Ancora più decisivo, per quanto ci riguarderà, sarà il nostro legame con il tiranno che regna su Albion con pugno di ferro: si tratta di fatto del nostro malvagio fratello, a cui dovremo usurpare il trono in ogni modo. Ma questo, da quanto ci è stato svelato fino a oggi, è solo una parte del nostro compito: una volta decapitato il nostro consanguineo, il mondo di Fable III si aprirà ad altri continenti diversi da Albion, nei quali dovremo portare guerra e pace in base alle nostre decisioni. Il vero marchio di fabbrica della serie, ovvero la possibilità di vedere il proprio personaggio mutare in base al tipo di azioni che compie, in questo terzo episodio si svilupperà in diverse declinazioni: oltre ai naturali cambiamenti dell'aspetto fisico, anche le armi si modificheranno con l'esperienza, e vedremo le stesse regioni mutare in base alla tassazione (troppi balzelli e vedremo la gente con le pezze al sedere, per capirci), alla tecnologica raggiunta (sì, ci sarà anche una specie di rivoluzione industriale) e a tanti altri meccanismi simili. Un altro aspetto del gioco già annunciato e confermato sarà la totale mancanza di qualsiasi interfaccia di supporto visibile: non ci saranno, insomma, menu di selezione delle armi o degli oggetti, liste di prodotti in vendita al negozio e robe del genere, ma tutto quello che dovremo utilizzare sarà visibile a video e dovremo interagire con esso. Che dire, a parte il salto triplo imposto dalla mancanza del secondo episodio su PC, le aspettative per Fable III sono altissime, maggiorate dalla qualità del materiale grafico visto in questi giorni e qui intorno rappresentato. Il tempo delle supposizioni, comunque, è destinato a esaurirsi presto: Fable III è previsto per il prossimo ottobre su entrambe le piattaforme per cui è annunciato.

SH: Atlus ■ SVILUPPATORE: Ace Team ■ SITO: www.atlus.com/rockofages

ROCK OF AGES

HYPE 5/5

Un incrocio tra Katamari Damacy e Desktop Tower Defense, con stili grafici che cambiano in base all'epoca e musichette bizzarre. Follia? Un po' sì, ma nel modo giusto. Rock of Ages è una creatura strana, che si immagina delle strane battaglie, a metà tra un rompicapo e l'antico Marble Madness. In pratica gli eserciti si schierano su delle lunghissime e alte muraglie, e il giocatore in difesa ha modo di piazzare vari tipi di unità, come elefanti, soldati, o addirittura mulini a vento. A cosa servono i mulini? Be', servono a deviare l'attacco nemico, che verrà portato in modo particolarmente inusuale. Una gigantesca sfera di pietra rotolerà sulle mura, cercando di fare il maggior numero di danni possibile prima di essere sbalzata dal suo devastante percorso. Nella prima fase dovremo dunque scegliere attentamente quali unità piazzare, ragionando in base a come si muovono e alle risorse a nostra disposizione, esattamente come nei vari giochi in stile Tower Defense. All'E3 non è stato possibile entrare in ulteriori dettagli, ma con tutta probabilità Rock of Ages rivelerà un certo spessore anche negli aspetti più legati alla gestione, permettendoci magari di ricercare nuovi tipi di unità e di investire i nostri preziosi denari per riparare quelle danneggiate. E in attacco? In attacco si comanderà la sfera, traendo immane soddisfazione dallo sfracellare le povere unità nemiche, e cercando di rimanere "in sella" il più a lungo possibile. Il tutto avrà ovviamente una ricca modalità multiplayer, che stando alle premesse regalerà un ritmo vario e gradevole, alternando fasi più strategiche a momenti di azione. Rock of Ages ha senza dubbio un design intelligente, che potrebbe rivelarsi un perfetto passatempo da ufficio. Lo scopriremo entro la fine del 2010!

SH: Lucasarts ■ SVILUPPATORE: Traveller's Tales ■ SITO: www.legostarwars.com

LEGO STAR WARS III - THE CLONE WARS

HYPE 3/5

La serie Lego Star Wars si arricchirà entro la fine dell'anno di un nuovo capitolo. Questa volta a essere preso come scenario da ripercorrere non sarà però una pellicola cinematografica, ma il più recente e "animato" Clone Wars, come dopotutto lasciava ampiamente suggerire il titolo stesso (quando si dice essere una faina, eh?). Il gioco ripercorrerà la trama dell'intera serie e vedrà come protagonisti, ovviamente in versione Lego, i soliti noti, Yoda in testa. La dimostrazione proposta all'E3 mostrava il sempre amabile nanetto verde alle prese con una breve scazzottata e sebbene non ci siano stati grandi stravolgimenti rispetto i precedenti capitoli della serie, il gioco si presentava con una grafica molto più curata e dettagliata. A parte questo, il piccolo scorcio di gioco (la versione definitiva conterrà 20 diverse missioni disseminate in 16 sistemi stellari differenti) ha mostrato alcune nuove abilità della Forza del piccolo maestro e qualche combinazione di poteri da utilizzare in co-op.

SH: LucasArts ■ SVILUPPATORE: LucasArts ■ SITO: www.MonkeyIslandSpecialEdition.com

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

HYPE 4/5

A meno di improbabili stravolgimenti, quando leggerete queste righe la nuova versione ridisegnata in alta definizione di Monkey Island 2 sarà già disponibile sui soliti canali del digital download. Quello che possiamo fare, oltre a pubblicare le foto che testimoniano il livello di dettaglio raggiunto dai grafici di LucasArts, è segnalare la semplificazione di alcuni passaggi: i "niubbi" insomma potranno sfruttare degli aiuti che noi veterani ci potevamo solo sognare vent'anni fa. Notare soprattutto la gara di sputi: ai suoi tempi persi almeno mezz'ora per capire i passaggi necessari a parteciparvi... Fortuna che i contenuti di queste Special Edition non sono stati in alcun modo modificati rispetto agli originali, così anche voi potrete sbattere la testa esattamente negli stessi identici punti del gioco, a dispetto del quinto di secolo che ci divide...

■ SH: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ SITO: www.assassinscreed.com

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

HYPE 4.5/5

In arrivo per il 18 novembre, Brotherhood si presenta come uno dei titoli in assoluto più attesi di questo 2010. Sappiamo che è ambientato a Roma, che Ezio sarà accompagnato da una vera e proprio "fratellanza" e che stavolta potremo sgozzarci allegramente con tanti amici online. L'E3 è stata l'occasione per vedere in azione il nuovo sistema di combattimento, decisamente più dinamico e con nemici che non aspettano più il loro turno per affrontarci in mischia. Fantastica anche la possibilità di lanciare le armi in nostro possesso: vedere il buon Auditore scagliare una grossa ascia in pieno petto a un gendarme ci ha fatto decisamente provare un brividino di soddisfazione, neanche tanto sommessa. La buona notizia è che la versione PC arriverà in contemporanea a quelle console, la cattiva è che l'accesso alla open beta per il multiplayer rimarrà a uso e consumo dei possessori di PlayStation 3. E la protezione draconica? Di quella mi sa che avremo modo di riparlarne in autunno.

■ SH: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft Romania ■ SITO: hawxgame.it.ubi.com

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

HYPE 4/5

Collocato temporalmente in un vicino futuro, H.A.W.X. 2 ci porterà in Medio Oriente, teatro di violente azioni da parte dei ribelli. Niente comunque che qualche missilata sparata da aerei ultrasofisticati non possa sedare. Tanto per citare alcuni dei velivoli presenti, potrete mettervi alla guida dell'Eurofighter Typhoon, dell'F-22 Raptor e dell'Su-37 Terminator, ai quali si aggiungeranno anche leggende del calibro dell'F-14A Tomcat e F-117 Nightwalk. Ovviamente ogni aereo si comporterà in modo differente. Per quanto concerne l'aspetto estetico, Ubisoft non si è certo risparmiata: gli sviluppatori hanno infatti utilizzato numerosissime immagini del satellite GeoEye, aggiungendo una miriade di dettagli per fornire un'esperienza visiva estremamente realistica.
Qualche passo verso un maggiore realismo è stato fatto anche sul piano della giocabilità: pur mantenendo un'impostazione volta all'immediatezza, sono state per esempio implementate le fasi di decollo e atterraggio. L'uscita di H.A.W.X. 2 è fissata per autunno 2010 (tutto in autunno esce, alè).

■ SH: OnLive ■ SVILUPPATORE: OnLive ■ SITO: www.online.com

ONLINE

HYPE 2/5

Proprio mentre si svolgeva l'E3 si sono accesi i server di OnLive, il primo rappresentante del cosiddetto cloud gaming, in grado di farci giocare a qualsiasi titolo indipendentemente dall'hardware in nostro possesso. Si scarica un client, lo si lancia e ci si ritrova catapultati in un'interfaccia dalla quale è possibile selezionare un certo numero di giochi. Per ora sono disponibili una ventina di titoli, fra i quali spiccano Assassin's Creed II, Dragon Age e Splinter Cell: Conviction. Non occorre possedere un quad core e tantomeno una GPU di ultima generazione, il tutto infatti è gestito in remoto e quello che vedete a video è il risultato del rendering effettuato da un server a centinaia di km da casa vostra. Per ora il servizio pare funzionare, anche se i prezzi sono tutt'altro che amichevoli: di base si paga un canone mensile di 4.99 dollari, ai quali va poi sommato il costo dell'affitto dei titoli, che va dai 29.99 $ di Borderlands ai 49.99 $ per l'ultimo Prince of Persia. E sia chiaro, scaduto l'abbonamento, bye bye gioco. Altre magagne riguardano la connessione vera e propria: OnLive è sensibilissimo al lag, tanto è vero che funziona male con i router wi-fi ed è sufficiente tenere in background uno Skype per ritrovarvi sbattuti fuori dai server di gioco.
Insomma per ora rimaniamo estremamente dubbiosi su questa tecnologia, di cui fra l'altro non vedremo traccia in Europa prima della fine del prossimo anno. Sempre che ci arrivi.

■ SH: Bigpoint Production ■ SVILUPPATORE: Bigpoint Production ■ SITO: www.bgo.bigpoint.com

BATTLESTAR GALACTICA ONLINE

HYPE 3.5/5

Parlare di Battlestar Galactica mette i brividi. Per molti motivi diversi. Il primo e più importante è perché lo space drama di Moore e soci è una delle serie televisive più epiche e totali di sempre, senza limitarsi al mero campo della fantascienza. A parte questo, però, altri brividi molto meno piacevoli arrivano alla cotenna dei videogiocatori ripensando ai titoli che fino a oggi hanno tentato di riprendere le atmosfere della serie televisiva e portarla su un monitor: prodotti che definire scialbi è fargli un complimento. In questo panorama si staglia Battlestar Galactica Online, prodotto in cantiere che vedrà la luce molto probabilmente entro la fine dell'anno. A oggi si sa ben poco dei contenuti: è certo che sarà possibile scegliere se schierarsi con gli Umani o con i Cyloni. Questo sembra prevedere un gioco ampiamente basato sullo scontro spaziale, un po' alla Star Trek dei Cryptic, per intenderci, ma non è detto che non siano previsti altri aspetti di gioco meno d'azione e più strutturati. Ora come ora l'unica cosa da dire è: segnatevi il nome e incrociate le dita, potrebbe essere un MMO da ricordare o uno da dimenticare istantaneamente.

■ SH: Warner Bros. Interactive ■ SVILUPPATORE: Day 1 Studios ■ SITO: www.fear3.it

F.3.A.R.

HYPE 4/5

Parlare della trama di F.3.A.R. senza spoilerare accadimenti narrati nei primi due capitoli è praticamente impossibile, ci limiteremo quindi a dire quanto visto nella versione dimostrativa presente a Los Angeles. Prima di tutto Alma è incinta, ebbene sì, chi sia il padre per ora non si sa (a occhio e croce direi Belzebù. ndTMB), sta di fatto che la cara dolce Alma aspetta un bel (?) bambino (??); questo terzo capitolo della serie cambia team di sviluppo, quindi al posto dei Monolith Studios sono stati designati i Day 1 Studios (autori di MechAssault e, in collaborazione con Monolith, dei vari porting di F.E.A.R. su console). Se questo cambio di gestione possa in qualche modo migliorare un prodotto buono ma non eccelso, è tutto da verificare, certo è che, quello che viene considerato uno dei

maggiori difetti del gioco, cioè la scarsa varietà di situazioni, potrebbe essere stato quanto meno smussato. Inoltre F.3.A.R prevede che i protagonisti siano due e non uno, nientemeno che i figli di Alma, Fettel e Pointam. Nella modalità single player sarete liberi di scegliere chi dei due impersonare: Fettel è degno figlio di sua madre e quindi in possesso di potentissimi poteri paranormali, Pointman, dal canto suo, può rallentare il tempo, il che gli permette di prendere la mira in tutta calma. È però nella modalità co-op che F.3.A.R. sembra dare il meglio di sé, in quanto i poteri di Fettel non si limitano alla possibilità di creare disastri con grande disinvoltura, ma anche di vedere quello che un occhio normale non percepisce, come passaggi segreti o zone nascoste. Siccome nella storia i due fratelli si odiano, ma sono costretti a un patto di momentanea non belligeranza, starà al giocatore alla guida di Fettel decidere se procedere con Pointman o proseguire per conto suo, rivelando solo in parte o per niente ciò che ha visto.
Altro elemento che potrebbe aggiungere varietà, è il maggiore uso dei mech: rispetto ai due precedenti capitolo se ne farà largo utilizzo, per la gioia di chi ama mettersi alla guida di questi mastodonti meccanici. F.3.A.R. uscirà in autunno.

■ SH: Ubisoft ■ SVILUPPATORE: Ubisoft ■ SITO: www.ubisoft.com

PROJECT DUST

HYPE 4.5/5

Sono passati 12 anni da Heart of Darkness, ultimo e assai discusso titolo prodotto da quel genietto di Eric Chahi, noto ai veterani (specialmente quelli che hanno avuto un glorioso Amiga) per il leggendario Another World. Cosa ha portato il nostro francesino a riprendere le redini di un nuovo progetto videoludico? Anzitutto la voglia di rimettersi in gioco e di dare vita, grazie alle tecnologie odierne, a un qualcosa di assai ambizioso e tutt'altro che prevedibile: Project Dust. Come tradisce il nome, siamo di fronte a un qualcosa di davvero unico, molto distante dai dettami imposti dall'industria del videogioco d'oggi giorno. Del resto l'aver scelto come canale unico di distribuzione quello del digital download, la dice lunga su dove andrà a parare questa simulazione. Forse quest'ultimo termine non è in grado di rendere bene cosa andremo a giocare e in effetti non è semplice definire Project Dust: come ha tenuto a precisare Chahi, il titolo in questione trae

ispirazione dal grande Populous, mettendo nelle mani del giocatore un mondo intero da plasmare, modificare, distruggere e quant'altro i vostri poteri divini vi consentiranno. Nulla di precostruito, il motore grafico infatti gestirà, con una flessibilità mai vista prima, ogni elemento visibile sullo schermo, permettendovi di aprire un cratere nel suolo così come far emergere una montagna. Ma non sarà tutto fine a se stesso: sulle vostre spalle peserà il destino degli abitanti di questo tumultuoso pianeta, quindi dovrete imparare a gestire i vostri poteri affinché il popolo indigeno (a quanto pare fornito di temibili vuvuzela) possa adorarvi e rendervi sempre più gloriosi e potenti.
Di sicuro c'è molto altro sotto questa produzione, ma per ora gli sviluppatori vogliono evitare di sbottonarsi troppo. Di certo Project Dust è stata una delle poche vere sorprese di questo E3 e ci auguriamo di saperne di più al più presto, anche perché la primavera del 2011 non è esattamente dietro l'angolo...

■ SH: THQ ■ SVILUPPATORE: Reactor Zero ■ SITO: www.redfaction.com

RED FACTION: ARMAGEDDON

Non si sa ancora molto di Red Faction: Armageddon (in uscita a marzo 2011), ma le notizie di cui disponiamo fanno ben sperare in un titolo magari non originalissimo, ma sicuramente divertente e ben fatto. La storia ci vede ancora una volta su Marte, sulla cui superficie non si può più stare per via di un sacco di asperità causate dalla guerra precedente. Quindi alè, si va tutti sottoterra, cosa ampiamente fattibile grazie alle immense cavità presenti nel sottosuolo. C'è però un piccolo problemino: gli indigeni di Marte non sono tanto contenti di spartire il loro spazio con gli umani, e il problema diventa importante se si considera che i marziani sono delle bestiacce immonde. Red Faction: Armageddon è, come i precedenti capitoli, uno sparatutto in terza persona: per seguire "la moda" degli ultimi tempi, il protagonista non è esattamente davanti a noi ma leggermente decentrato verso sinistra. Questo sistema effettivamente, una volta che ci si fa l'occhio, permette una maggiore visione di quello che ci si para davanti. Rispetto a Guerrilla, il personaggio è più vicino a noi, cosa che lo rende visibile solo da metà busto in su.

A vostra disposizione avrete un vasto arsenale fatto di armi futuristiche e non mancherà la possibilità di utilizzare dei mech, tanto per sbrigare il grosso del lavoro senza troppa fatica. È inoltre molto elevato il grado di distruttibilità dell'ambiente circostante, cosa enfatizzata anche dalle notevoli capacità del motore fisico, un'evoluzione del GeoMod (qui in versione 2.0) visto in Guerrilla.

Interessante già da ora appare la modalità chiamata Extermination, che si andrà ad affiancare alla classica campagna e alle numerose variabili per il multiplayer. Nella Extermination sarete assieme a tre compagni e dovrete resistere a ondate intermittenti di nemici: solo una forte sinergia e un notevole affiatamento permetterà di ottenere risultati degni di nota. Per quello che abbiamo visto, Red Faction: Armageddon promette molto bene, non sarà facile eguagliare la qualità di Guerrilla, ma il team di sviluppo è lo stesso, quindi perché non essere ottimisti?

HYPE 4/5

■ SH: Sega ■ SVILUPPATORE: Creative Assembly ■ SITO: www.totalwar.com

SHOGUN II: TOTAL WAR

La serie di Total War, una delle più apprezzate del panorama strategico su PC, è nata esattamente dieci anni fa con Shogun: Total War. Ora, forte dell'esperienza accumulata con ben cinque seguiti (i due Medieval, Napoleon, Rome e Empire), Creative Assembly torna alle origini con Shogun II: Total War. Ci caleremo nel turbolento Giappone feudale del 1545, prendendo parte a colossali battaglie con un massimo di 56.000 unità. Il primo dettaglio che salta all'occhio, naturalmente, è la grafica, più bella e dettagliata che mai: gli effetti di luce cambiano in base al momento della giornata e al tempo atmosferico, le corazze e le animazioni dei soldati sono bellissime anche zoomando all'inverosimile, e la particolarità dell'ambientazione del Sol Levante regala paesaggi verdeggianti e suggestivi. La più grande novità, però, riguarda la filosofia di gameplay adottata, che punta a una relativa semplificazione della quantità di dati, pensata in modo da non impoverire in nessun modo l'aspetto strategico. Dopo gli eccessi degli scorsi episodi, infatti, avremo "solo" trenta tipi di unità, più facili da tenere a mente, e ben collocabili nel classico sistema carta/forbice/sasso della serie. Anche le battaglie navali saranno più accessibili, grazie alla presenza di svariate barche a remi, più facili da gestire, mentre gli assalti ai castelli sono stati pepati con strutture più complesse, che andranno ben oltre il classico "sfonda le mura e fa' irruzione" a cui siamo abituati. Shogun II promette davvero bene, anche perché applica tutta l'esperienza di Creative Assembly e una nuova tecnologia grafica a un'ambientazione interessante come quella dello shogunato nipponico. L'unico difetto: prima del 2011, non se ne parla! Ci toccherà aspettare.

HYPE 5/5

■ SH: Deep Silver ■ SVILUPPATORE: Techland ■ SITO: naild.deepsilver.com

NAIL'D

HYPE 3/5

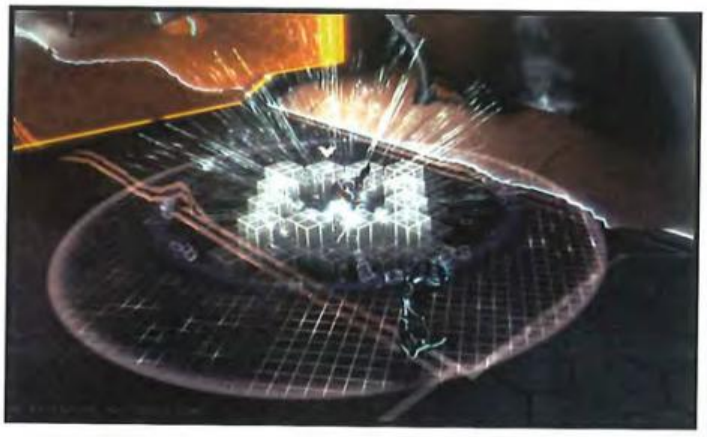
Gu Ogni tanto un po' di sano divertimento spensierato e senza troppe pretese non soltanto è legittimo, ma anzi è qualcosa da cui difficilmente si può prescindere. Devono aver pensato lo stesso gli sviluppatori di Techland dopo la loro ultima fatica: Call of Juarez: Bound in Blood. Dopo un titolo un po' serioso e sicuramente più strutturato, si saranno detti i nostri amici della casa di sviluppo in questione, perché non fare qualcosa di più veloce, divertente e "leggero"? Ed ecco saltare fuori Nail'd, un videogioco tutto incentrato su mezzi fuoristrada e percorsi a dir poco estremi. L'idea, seppur non originalissima, sembra applicata piuttosto bene, almeno da una prima alpha in visione negli stand della fiera losangelina. Gli scenari di gioco sono ricchi di salti giganteschi, di situazioni davvero assurde (evitare un aereo in atterraggio, schivare delle lame in una segheria... robetta del genere, insomma) e di tanta sana possibilità di fare a mazzate con i rivali cercando di eliminarli anche fisicamente dalla competizione. A fare la differenza tra questo titolo e la concorrenza sarà però la velocità generale di gioco, davvero frenetica, e la capacità di controllare il proprio mezzo anche negli interminabili salti per cercare un atterraggio perfetto con il quale sfruttare l'immancabile turbo boost. Nail'd è previsto per il prossimo novembre sia in Europa che negli Stati Uniti.

■ SH: Disney Interactive ■ SVILUPPATORE: Propaganda Games ■ SITO: www2.disney.co.uk/tron/tron-evolution.html

TRON: EVOLUTION

HYPE 2/5

Aa Che il nuovo film ambientato nel mondo virtuale di Tron sia per tutti i nerd un po' avanti con gli anni come il sottoscritto un piccolo evento, è cosa risaputa. Meno conosciuto è invece l'interessamento per uno dei prodotti di punta di Disney Interactive per i prossimi mesi a venire. Tron: Evolution, infatti, si posizionerà a cavallo tra la leggendaria prima pellicola e il seguito atteso nei prossimi mesi, fungendo un po' da collante per l'intera storia. Il titolo in questione sarà a tutti gli effetti un action game con vari stili di gioco, tutti riconducibili alle atmosfere del film: il combattimento con i dischetti, le corse in moto (anche se si tratta di veri e propri percorsi, non delle classiche battaglie in ambienti chiusi), oltre a esplorazione e combattimento. Un bel concentrato di Tron in attesa del film, quindi, nella speranza che entrambi i prodotti non scontentino un bacino di aficionados che attende ormai da decenni di vedere qualcosa di veramente rivoluzionari, tale da rendere giustizia a una delle narrazioni più avveniristiche di tutti gli anni '80...



■ SH: Capcom ■ SVILUPPATORE: Blue Castle Games ■ SITO: www.deadrising2.net

DEAD RISING 2

HYPE 3/5

Dead Rising 2 è pronto a ributtarci in un inferno di morti e non morti come non succedeva... Beh, da molti anni a questa parte. Per chi non fosse ben a conoscenza delle tematiche, possiamo semplicemente ricordare che il primo titolo della serie ci presentava la più classica delle invasioni zombesche, con tanto di cittadina semidistrutta e sopravvissuto alle prese con decine di modi per inventarsi le più coreografiche devastazioni dei corpi ancora deambulanti e minacciosi. Ma questo è il passato, perché ora stiamo parlando di Dead Rising 2 e le cose sono destinate a cambiare, anche se non più di tanto. Ci ritroviamo nello stesso mondo del primo capitolo: il protagonista di quell'episodio non è riuscito a contenere il virus che zombizza la gente all'interno della sua città e quindi ora tutti i luoghi della terra sono in pericolo. Questa cosa la conosce bene il nostro nuovo eroe, un motociclista stuntman che accetta di partecipare a una specie di reality game con gli zombie per cercare di curare la piccola figlia, contagiata dal virus in questione. Ovviamente questo è il pretesto per metterci alla guida di un personaggio senza scrupoli e immergerlo in un intero scenario nuovo di zecca e ricco di decine di nuovi non-morti da trucidare. Il nuovo ambiente di gioco si chiamerà Fortune City, una specie di Las Vegas senza copyright: qui il nostro eroe potrà utilizzare decine e decine di armi e oggetti differenti, cercando di combinare alcuni di questi tra loro per ottenere nuove e micidiali armi di distruzione. Il menu tutto zombie e devastazioni vi aggrada? Bene, perché Dead Rising 2 sarà disponibile entro pochi mesi e, ne siamo certi, la puzza di carne non-morta non tarderà a diffondersi un po' ovunque...

■ SH: The Games Company ■ SVILUPPATORE: The Games Company ■ SITO: www.the-games-company.com/en/

AFTERFALL: INSANITY

HYPE 3/5

Mentiremmo, se dicessimo che l'idea di un nuovo sparatutto in soggettiva con ambientazione post atomica ci esalta fino al midollo spinale. Da Fallout 3 in poi, i futuri distopici e radioattivi sono stati il prezzemolo del mondo dei videogiochi, e la moda non accenna a diminuire. Cavalcando l'onda, Afterfall: Insanity ci calerà in un mondo rovinato da un terribile olocausto nucleare, avvenuto nell'ottobre del 2012 (giusto per aggiungere un'altra tematica inflazionata). Ci aggireremo nelle metropolitane e nelle fognature di città ben note del mondo reale, in quello che resta della civiltà umana, affrontando bestiacce, mercenari e orribili mutanti. Dopo queste banalissime premesse, però, Afterfall: Insanity sorprende con un barlume di originalità, dato dal suo protagonista: uno psichiatra, che tra una sparatoria e l'altra ci mostrerà un lato più mentale e particolarmente deviato. I programmatori promettono una trama intricata, piena di colpi di scena e di svolte imprevedibili, con un sistema che affiancherà le meccaniche dei più classici sparatutto a titoli più ragionati come S.T.A.L.K.E.R.. Il tutto sarà animato dall'immancabile Unreal Engine, grazie al quale potremo goderci gli strabilianti effetti di cui tutti i comunicati stampa del pianeta parlano entusiasticamente. Lo scetticismo è d'obbligo, chiaro, ma non sarebbe la prima volta che gruppi piccoli e volonterosi come gli europei di TGC (The Games Company) sfornino dei giochilli degni di nota, in barba ai grandi nomi e alle gigaproduzioni di colossi come Ubisoft ed Electronic Arts. Le immagini di Afterfall: Insanity, come prevedibile, riflettono quelle dei più classici sparatutto basati sul motore grafico di Epic, ma mostrano se non altro una certa personalità. Se sfruttando la tematica dello psichiatra gli sviluppatori riusciranno a partorire una trama fuori dal coro, allora Afterfall potrebbe rivelarsi una delle sorprese dell'inizio del 2011. Restiamo in attesa, dunque, e auguriamo buona fortuna ai programmatori.

■ SH: Mamba Games ■ SVILUPPATORE: DTP ■ SITO: blog.graymatter-game.com

GRAY MATTER

HYPE 3/5

Piccolo quiz di natura video ludica: cosa vi dice il nome Jane Jensen? Se la risposta è "dovrebbe essere una delle finaliste del concorso Miglior Montatore di mobili dell'Ikea stagione 2009-2010", allora lasciate pure perdere questa paginetta e dirigete la vostra scarsa e inutile attenzione altrove. Se, giustamente, avete subito identificato nel nome la scrittrice responsabile delle sceneggiature dei tre Gabriel Knight, oltre che di una discreta quantità di romanzi di successo, allora vi siete guadagnati l'accesso ai contenuti di Gray Matter, suo prossimo lavoro. In cantiere da oltre sei anni (periodo ricco di tribolazioni, con tanto di cambio di sviluppatore e publisher), Gray Matter sembra proprio riportare le situazioni oniriche e paranormali del già citato Gabriel Knight sui nostri monitor. La forma scelta per questa esperienza è ancora una volta l'avventura grafica vecchio stile, quella fatta di dialoghi, puzzle cervellotici da risolvere, enigmi e tante location da esplorare. Anche il sistema di controllo sarà dei più tradizionali, impiegando con maestria mouse e tastiera per identificare i luoghi e le persone con cui sarà possibile interagire, in un ambiente che, sorprendentemente, abbandona il 3D per rifarsi al più classico e avventureggiante 2D tutto disegni e artwork. Se siete spaventati da quest'ultima affermazione, potete tranquillizzarvi subito: la scelta stilistica, confortata dalle immagini a corredo, pare non lasciare alcun dubbio sulla qualità del prodotto e sull'attenzione posta nei contenuti più che negli effetti speciali. Interrogata riguardo a questa produzione, la Jensen in persona ha affermato che la storia è qualcosa di particolarmente legato a temi come la meccanica quantistica e le tendenze new age. Il suo scopo con Gray Matter è di introdurre i personaggi cardine di un'avventura che, nelle intenzioni, è già pronta a diventare una serie nell'immediato futuro, sempre che questo primo capitolo riscuota il successo che tutti si aspettano. Per quanto riguarda la trama vera e propria, però, le bocche sono ancora in larga parte cucite: Si sa di certo che l'intera vicenda girerà intorno a due personaggi principali (entrambi controllati dal giocatori in tempi differenti). La prima di questi è Samantha Everett, studentessa d'arte americana in viaggio per l'Europa. La nostra artistica e giovane ragazza, per sbarcare il lunario, verrà assoldata da uno neurobiologo di Oxford, David Styles, impegnato in ricerche sulla funzionalità del cervello e, giusto per non dimenticarci gli aspetti più paranormali, perseguitato dallo spirito della defunta consorte. I due, attraverso gli esperimenti dello scienziato, esploreranno le teorie sulla sincronicità e sul comportamento umano in modi ancora del tutto sconosciuti a noi semplici forme di vita a base di carbonio. Scienza e paranormale, quindi, mescolati come sempre da una penna sapiente e ricca di ironia dark: che il risultato sia una delle più belle e profonde avventure grafiche degli ultimi anni? Il tempo delle attese sta per scadere, quindi anche questa domanda non rimarrà a lungo senza risposta...

■ SH: Konami ■ SVILUPPATORE: KCET ■ SITO: www.konami.com

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

HYPE 4/5

I giochi sono quasi fatti. La nuova versione di PES, quella datata 2011 per intenderci, sta per essere rilasciata. L'evento, come ben sanno i fan della serie, è di quelli importanti per più di una ragione. Prima di tutto c'è l'importantissimo restyling in termini di motore grafico e, soprattutto, di motore fisico, che metterà finalmente fine ai continui rimpasti degli ultimi anni. Come sanno anche i muri, infatti, le ultime varianti di PES altro non erano che rimaneggiamenti più o meno riusciti di un progetto nato piuttosto male e incapace di convincere completamente i fan. Tutto questo ha negli ultimi anni portato al sorpasso di FIFA sulle console, un danno limitato su PC solo grazie alla politica di EA di non applicare lo stesso motore di gioco anche sui nostri amati "mostri" a base di mouse e tastiera.
Oltre a questo la nuova versione introdurrà importanti cambiamenti al gameplay e proporrà, almeno questa è l'intenzione generale, un ritorno alla simulazione più che all'azione frenetica. Non è un segreto nemmeno questo passaggio: i vecchi canoni di un lustro fa (e passa) dicevano chiaramente che "FIFA è un gioco arcade, PES è una simulazione". Una situazione che nel corso degli anni si è praticamente ribaltata.
Questo però è il passato, il futuro, si chiama PES 2011 e nelle intenzioni dovrebbe consentire a Konami di ritornare ai vertici delle simulazioni calcistiche su ogni macchina da gioco immaginabile. All'E3 lo stand di Konami presentava, oltre al logo del gioco, una frase piuttosto emblematica: "Engineered for freedom". Dietro a questo slogan si nascondono diverse novità, ma la più importante di tutte è sicuramente la nuova gestione dei passaggi. Ai giocatori sarà data la possibilità di decidere non solo a chi passare il pallone, ma come farlo: facendo muovere la palla alla destra di un avversario, passandola sul lato opposto, o persino tentando il più classico dei tunnel. Tutte queste varianti dovrebbero essere comunque legate al vecchio e tradizionale tasto del passaggio, con un sistema che gli sviluppatori promettono sufficientemente potente e contemporaneamente non troppo complicato da gestire. Ma la libertà non si limita ai passaggi: declinando lo slogan alla difesa scopriamo che in PES 2011 sarà possibile impiegare in maniera decisa le tempistiche di intervento. Se una volta era sufficiente premere alla rinfusa un tasto per appoggiarsi a un giocatore e infastidirlo per portargli via la palla, ora sarà importante riuscire a intervenire al momento giusto, magari cercando di controbattere a un passaggio o a un movimento dell'avversario. Una guerra di nervi, insomma, che sicuramente avrà ripercussioni sulla velocità di gioco, destinata inevitabilmente ad abbassarsi rispetto gli ultimi esemplari della serie. A tutto questo poi si aggiungeranno le finte e le varie mossettine, che saranno anche combinabili tra loro per creare vere e proprie sequenze di mosse.... Che dire, motivi di attesa ce ne sono tanti, e il tempo necessario a scoprire se PES 2011 tornerà in cima alle preferenze dei giocatori è quasi scaduto, visto che l'uscita è fissata per il prossimo autunno.

SH: Trion Worlds ■ SVILUPPATORE: Petrogliph ■ SITO: www.endofnations.com

END OF NATIONS

HYPE 3/5

End of Nations è un interessante punto di incontro tra alcune delle trovate dei giochi di massa online e i classici strategici in tempo reale. Partiremo da una sorta di "casa", ossia da una base nella quale potremo non solo creare le nostre unità, ma anche costruire strutture e negozi per potenziarle e personalizzarne le caratteristiche. Questa base, però, è completamente separata dal mondo di gioco, che si comporterà invece come un campo di battaglia PvE, nel quale impiegheremo le nostre unità per fare a fettine sottili sottili i nemici governati dall'intelligenza artificiale. Saremo in missione in tutti i sensi, perché non avremo modo di costruire basi et similia, e quindi dovremo farci bastare le unità che abbiamo portato. L'interfaccia è a tutti gli effetti un incrocio tra quella degli RTS, con unità da selezionare e comandi da impartire, e dei MMORPG, con icone per le abilità speciali comodamente disposte in fondo allo schermo. Il tutto avverrà in compagnia di altri giocatori, con i quali ovviamente sarà più che necessario coordinarsi a dovere. Le ondate di nemici sono costanti e, visto che la casa base è irraggiungibile, non c'è modo di rinfoltire le proprie file se un attacco finisce male. L'idea è molto interessante, anche se per il momento l'uscita è così lontana e indefinita che gli sviluppi possono essere imprevedibili. Quel che abbiamo visto poggia su un buon concetto di design, che prende i pregi di due generi molto amati, unendoli in maniera inedita, per certi versi più avvicinabile rispetto ad altri titoli. Se vi piacciono la strategia, il gioco online e la cooperazione con altri giovani strateghi, End of Nations potrebbe rivelarsi un gioco da tenere d'occhio. È chiaro come gli sviluppatori stiano lavorando con passione, quindi non possiamo che augurarci che tutto vada per il resto giusto, e che il frutto del loro lavoro si guadagni una nicchia nel sempre più affollato mondo dei MMOG.

SH: Lego Group ■ SVILUPPATORE: NetDevil ■ SITO: www.LEGOuniverse.com

LEGO UNIVERSE

Il mio sogno da bambino? Un videogioco in cui poter usare tutti i pezzi LEGO possibili e immaginabili. Ci sono voluti giusto quei trent'anni affinché qualcuno pensasse seriamente a produrre qualcosa del genere, ma l'attesa sembra essere stata ripagata. All'E3 lo stand LEGO Universe faceva bella mostra di filmati e postazioni di gioco con l'ultima beta del MMO dedicato ai mattoncini colorati e ai loro personaggi. È stato così possibile provare a sfruttare, almeno in parte, la dichiarata duttilità dei pezzi: costruirsi un mezzo di locomozione, un aereo o una macchina, con i pezzi droppati dai mob nelle varie aree dei vari universi (uno per ogni "universo LEGO", da quelli tradizionali ai più recenti), non ha paragone. Simpatico anche il sistema di ricompense e la possibilità di scambiare pezzi e materiali con altri giocatori. A breve vedremo se è tutta plastica quella che brilla colorata e a forma di mattoncino (digitale)...

HYPE 3.5/5

SH: Bluehole Studio ■ SVILUPPATORE: en Masse Entertainment ■ SITO: www.TERA-Online.com

TERA: THE EXILED REALMS OF ARBOREA

HYPE 4/5

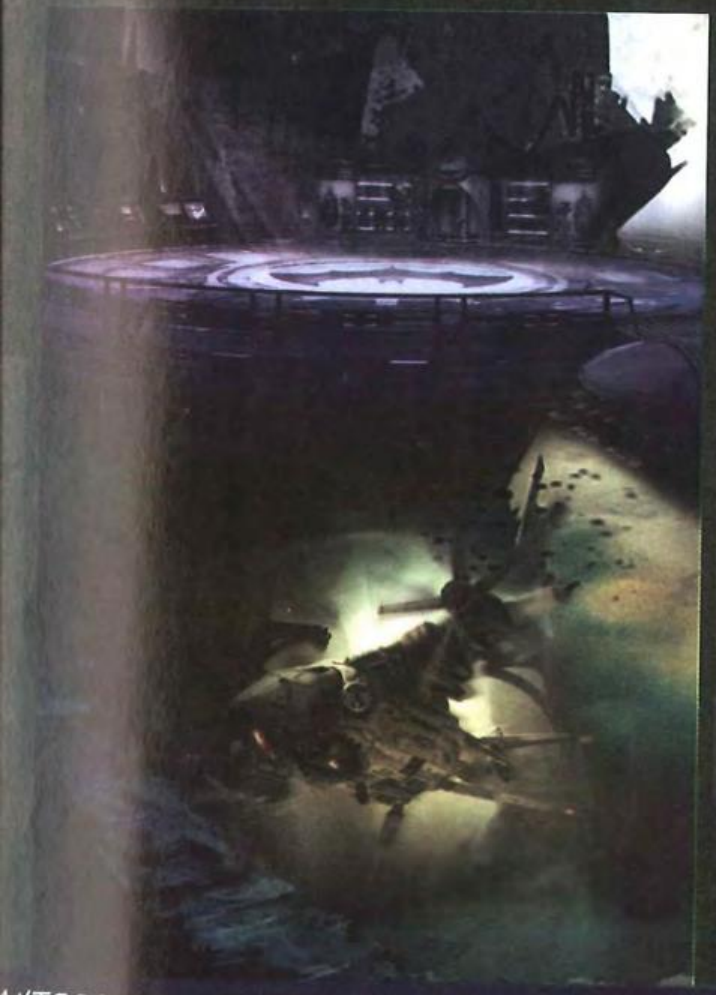
Un MMORPG innovativo di questi tempi è un po' una chimera. Eppure dietro al progetto Tera si muovono idee e uomini che sembrano capaci di portare qualcosa di nuovo a un genere che troppo presto si è arenato su posizioni statiche e inamovibili. Per prima cosa dietro alla sigla En Masse Entertainment si nascondono uomini che hanno partecipato, a vario titolo, a tutti i maggiori successi del settore: gente fuoriuscita da Blizzard, Arenanet, NCSoft, per capirci. Se questo poi non dovesse bastare, il gioco promette di avere un sistema di combattimento rivoluzionario, non più limitato al singolo bersaglio per giocatori e party, ma aperto a continui stravolgimenti e con battaglie complesse e articolate. Aggiungete, a tutto questo, la volontà di localizzare il titolo a un livello mai visto, non soltanto traducendo i testi, ma adattando storie, meccaniche e persino elementi di gioco come l'esperienza necessaria a livellare, e avrete capito che potrebbe davvero saltare fuori qualcosa di curioso. Tera è atteso per i primi mesi del prossimo 2011, con una fase di test specifica per ogni regione ancora da definire.

LEGGENDE:
AMANO, ODIANO...
...COMBATTONO, DIFENDONO, CAMPERANO, ...
PENSANO, LIVELLANO, EXPANO, ...
... CORRONO, SALTANO, COSTRUISCONO, ATTENDONO, INCONTRANO, SOPRAVVIVONO...
...VIVONO IN
GAMESVILLAGE.IT

TUTTO SU PC, XBOX360, Wii PS3, PSP, DS!

GAMES VILLAGE

ENTRA ANCHE TU
NEL VILLAGGIO DEL GAMING!



WWW.GAMESVILLAGE.IT

ANTEPRIME, RECENSIONI, APPROFONDIMENTI, WEB TV, DOWNLOAD, DIGITAL DELIVERY, NEWS

■ CPU: Dual Core 2.8 GHz (Dual Core 3 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 8800 GT/ATi Radeon X1800 (nVidia 9800 GT/ATi HD 3850)
■ SPAZIO SU HD: 8 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Raven Software ■ PUBLISHER: Activision Blizzard
■ DISTRIBUTORE: Activision Blizzard Italia ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,99

www.singularity-game.com

SINGULARITY

Una sostanza in grado di far ringiovanire gli amici, invecchiare i nemici e spostare gli oggetti nello spazio? Peccato non l'avesse il CT della nostra nazionale di calcio...

Nella trama di un videogioco d'azione fantascientifica, l'E-99 è una specie di passepartout per aprire tutte le porte e risolvere ogni questione. Il minerale, ritrovato in un'ucronica U.R.S.S. degli anni '50, unisce infatti le caratteristiche di una serie di elementi "naturali", dall'Adam di BioShock al Tiberium di Command & Conquer, che nei videogame hanno assunto il ruolo di motore dell'azione risolvendo parecchi nodi, in termini narrativi come nella pratica del gameplay. Giocando intorno a questo brutale assunto, Raven ha partorito un titolo davvero strano: durante le prime ore di gioco si è sopraffatti da una valanga di citazioni e cliché degli action adventure di fantascienza, quasi al pari di titoli low budget come Necrovision o Darkest of Day, mettendo in prima fila i riferimenti ai più famosi esponenti del genere, da Timeshift a Dark Sector, e in seconda battuta i rimandi a titoli meno noti ma comunque validi sul piano del plot, come il misconosciuto You Are Empty (non ha caso di produzione russa. L'abbiamo recensito qualche anno fa su queste stesse pagine); nel giro di qualche livello, però, ci si rende conto di quanto la software house sia riuscita a far pesare, almeno in questo caso, la sua enorme esperienza nel genere specifico degli FPS a sviluppo lineare, finalmente libera di proporre un suo marchio dopo svariate partnership ad alti livelli. È presto, però, per darvi la misura di questa sorta di riscatto: prima c'è da descrivere un incipit dalle caratteristiche incredibilmente risapute, almeno nell'ambito della sci-fi videoludica...

DURANTE LE PRIME ORE DI GIOCO SI È SOPRAFFATT DA UNA VALANGA DI CITAZIONI E CLICHÉ DEI TITOL A CARATTERE FANTASCIENTIFICO

MULTIVERSO SOVIETICO

La "Singolarità" del titolo è una ca tastrofe provocata dall'esplosione d una centrale per l'arricchimento de l'E-99 (chiaramente, la nomenclat si riferisce alla tavola periodica deg elementi), in un contesto che evoc dichiaratamente i fatti di Chernoby Un breve filmato mette in chiaro la valenza ipotetica delle vicende narr te, delineando un passato nel quale

È brutto salvare un altro essere umano...

... quando questo per ringraziarci si comporta così.

Le crono-tempeste seguono dinamiche predefinite, infittendosi in modo molto spettacolare nella seconda parte.

SINGOLARE ACCESSIBILITÀ

Se affrontato alla difficoltà normale, Singularity potrebbe essere paragonato, nell'ottica di un bambino di un anno, a un luccicante caleidoscopio in perenne movimento, da osservare con il minimo sforzo se non quello di dimenarsi un po'. Se la definizione vi suona strampalata, prendetela solo come monito: nessun utente con un minino esperienza sugli FPS per PC dovrebbe prendere in considerazione questa modalità, a meno che non voglia chiudere la partita molto alla svelta. In pratica, è come se l'impegno richiesto fosse spostato una tacca all'indietro, e la cosa riguarda anche il massimo livello di difficoltà, che rimane l'opzione da scegliere se volete godere di un'esperienza di 9-10 ore, comunque allungata da una rigida struttura a checkpoint, curiosando in ogni anfratto delle mappe e fruendo di combattimenti impegnativi ma mai troppo frustranti.

È possibile riportare indietro le lancette del tempo solo sugli oggetti contaminati dall'E-99, ma il gameplay sfrutta bene questa opportunità.

Il background viene delineato anche attraverso video e registrazioni, a volte con la necessità di "ringiovanire" strumenti ormai in disuso.

l'Unione Sovietica avrebbe trovato su un'isola sotto la sua influenza il preziosissimo minerale, capace di generare un'energia così potente da mettere in ombra persino l'atomica. Immediatamente dopo la premessa, ci troviamo a bordo di un elicottero USA mentre sorvoliamo con altri soldati questa terra sperduta in mezzo all'oceano, conosciuta come "Katorga 12" (il nome fa nechegiare nella memoria i lavori forzati di epoca Zaarista, in qualche modo ripristinati con i gulag siberiani del regime totalitario), avvolta dalle fiamme di un disastro su cui gli americani vogliono vederci chiaro. Se fin qui è difficile trovare una reale vena di originalità, le cose cambiano un poco una volta arrivati a terra: in pratica, l'uso avanzato dell'E-99 e la conseguente esplosione hanno provocato la convivenza di due versioni dell'isola, una relativa agli anni '50 e una raffigurante un futuro distopico e dittatoriale, in un fragile equilibrio fatto di corsi e ricorsi temporali. Anzi, a dire il vero anche questa spiegazione rischierà di vacillare di fronte a nuovi eventi, soprattutto in merito al nostro ruolo nella vicenda...

A ogni modo, tutti questi pezzi del puzzle cominciano a intrecciarsi sempre più fittamente, peraltro con invenzioni di sceneggiatura piuttosto scontate, dando vita a un guazzabuglio fantascientifico da far invidia pure al Robert Rodriguez di Planet Terror. Tuttavia, come ho già avuto modo di dire, un paragone del genere non ha per me un valore negativo: al pari del buon "artigiano" Rodriguez, non a caso amante dei B-Movie italiani anni '70, Raven ha messo nel calderone una quantità di suggestioni sicuramente smodata, ma capace di acquisire una sua movimentata coerenza una volta entrati nel vivo dell'azione. Continue tempeste quadridimensionali, apparizioni spettrali e creature mutate si alternano a soldati russi del 1955, mercenari del futuro e indomiti guerriglieri, attraverso un turbinio di vicende e personaggi, fino a delineare i contorni di un'appagante "multi-finale"... Per togliere eventuali fraintendimenti, però, c'è da dire che i tre possibili epiloghi di Singularity sono del tutto slegati dal comportamento del protagonista lungo l'esperienza, a differenza di quanto accade nel recente Metro2033, anche se le conseguenze delle scelte conclusive vengono descritte con maggior perizia. In particolare, mi dispiace di non poter condividere con voi almeno uno di questi finali (l'unico reso con una cut-scene in tempo reale), capace di dipingere sulla mia faccia un largo sorriso. Niente di che, intendiamoci, la classica idea paradossale in grado di reggere il tempo di uno spot, ma deve essere stato difficile resistere alla tentazione di usare questo materiale per il lancio del gioco...

Chissà dove si dovrà mirare... bah, nel dubbio sparo a quell'enorme punto luminoso.

TEMPO DI CITAZIONI

In apertura, non abbiamo esagerato tirando in ballo 5 titoli in poche righe, alla ricerca delle fonti d'ispirazione non solo per la trama, ma anche per il

CONTINUE TEMPESTE QUADRIDIMENSIONALI, APPARIZIONI SPETTRALI E CREATURE MUTATE DI OGNI FORMA E DIMENSIONE SI ALTERNANO A SOLDATI RUSSI DEL 1955 E MERCENARI DEL FUTURO

Gli enigmi basati sulla fisica e la manipolazione del tempo sono gustosi, ma presto cominciano a divenire ripetitivi.

NELLA PORZIONE CENTRALE E CONCLUSIVA DI SINGULARITY, IL DIVERTIMENTO SFRENATO COMINCIA A FAR CAPOLINO, SOSTITUENDO LE PESANTI SENSAZIONI DI DÉJÀ VU

gameplay dell'ultimo nato in casa Raven. E nel paragrafo precedente non abbiamo nemmeno fatto riferimento a un'amichetta molto vicina alla Alyx di Half-Life 2 (anche qui, però, il personaggio finisce per essere usato in modo piuttosto personale), oppure all'arrivo a Katorga 12 in perfetto stile BioShock, giusto perché è meglio lasciar spazio alle analogie relative alla giocabilità, che contribuiscono a fare di Singularity una dei videogame più citazionisti della storia. Parlare di "plagio", d'altronde, risulterebbe esagerato e improprio, dal momento che molti dei poteri e delle armi a disposizione sono in realtà usati in libertà da molti altri titoli, senza troppo preoccuparsi della loro "freschezza". La differenza, però, è che il gioco di Raven li presenta (quasi) tutti insieme: lo speciale guanto caricato a E-99, ad esempio, acquisisce progressivamente la facoltà di spostare gli oggetti o di creare bolle energetiche per rallentare il tempo, mentre l'arsenale presenta l'intero campionario di armi dei videogame d'azione, infilando nelle modalità alternative le opzioni che rischiavano di esser perse per strada (non sia mai), con l'aggiunta di un sistema di potenziamenti e "perks" in linea con quanto offerto da altri titoli. Al centro di tutto, però, rimane il potere più sbandierato negli annunci ufficiali, ovvero la facoltà di spostare avanti e indietro nel tempo gli oggetti, le strutture e gli uomini contaminati dall'E-99: ciò ha permesso, con notevole intelligenza progettuale, di limitare le animazioni preposte a queste azioni e di fornire contemporaneamente nuove idee per i piccoli enigmi fisici di cui è cosparso Singularity. Alla fine, infatti, anche lo schema di gioco segue la stessa parabola descritta per la trama: all'inizio c'è quasi da imbestialirsi a veder accumulare un numero così spropositato di feature, senza un ordine apparente, mentre nella porzione centrale e conclusiva il divertimento sfrenato comincia a far capolino, sostituendo la sensazione di déjà vu grazie alla continua invenzione di situazioni diverse, da affrontare sfruttando tutti i poteri e il volume di fuoco a disposizione. Il tema di fondo delle ucronie, inoltre, entra prepotentemente nelle logiche di gioco, pur senza spezzare la forte linearità di fondo: la continua alternanza dei mondi paralleli, attraverso specifici portali e o sotto forma di tempesta, costringe a cambiare improvvisamente l'approccio all'azione, oppure fornisce semplicemente la chiave per poter procedere nell'esperienza. I cambiamenti nelle ambientazioni e negli oggetti (medikit e munizioni compresi) sono resi senza alcun bisogno di caricamenti, un po' come abbiamo visto in Cryostasis, anche se in questo caso la componente greve e riflessiva del titolo di Action Forms ha lasciato spazio all'intrattenimento più spettacolare e pirotecnico, con allagamenti e colossali incendi ad affiancare le succitate distorsioni temporali.

NIENTE UCRONIE IN MULTIPLAYER

Un po' in controtendenza rispetto a molti suoi colleghi, l'opzione multigiocatore di Singularity non si basa sulla riproposizione delle dinamiche viste in single player, e nemmeno si lancia in un'improbabile raffronto con i re degli shooter competitivi: quello che propone è un gameplay asimmetrico che mette di fronte umani e varie specie di mutanti, da guidare rispettivamente in prima e in terza persona con alcune variazioni sulle rispettive abilità, senza preoccuparsi troppo del bilanciamento delle forze (visto che ogni match è composto di diversi round su fronti opposti). Questa impostazione, unita a un sistema di ranking e alla presenza di numerosi "perk", riesce a configurare una proposta piuttosto divertente pur se con qualche debito con l'opzione Versus di L4D. Peccato per le poche mappe e per la limitazione a due sole modalità, una delle quali con il classico dominio dei nodi energetici, mentre non stupisce l'accesso alle partite solo attraverso lobby: alla fine, appare chiarissima l'inclinazione verso le rilassate arene multiplayer dell'ambiente console.

Il guanto subirà varie modifiche nel corso del gioco, conferendoci la capacità di governare gli elementi nello spazio e nel tempo.

TUTTE LE LUCI DELL'E-99

Sotto il profilo tecnico, Singularity è uno dei titoli più complessi realizzati da Raven: la struttura estremamente rigida e costrittiva ha aiutato senz'altro a mantenere sotto controllo l'esperienza, ma non si può non ammirare il grande lavoro fatto sugli scenari, in gran parte riprogettati in una doppia versione. Questo non significa, però, che ci troviamo di fronte a un nuovo traguardo della grafica: Singularity presenta limiti vicini ad altri giochi basati sull'Unreal Engine 3 (ancora più profondi, se teniamo presenti i problemi indicati in un box), in particolare nella definizione delle texture, mentre alcuni modelli di soldati e oggetti non riescono a stare al passo di mostri e reparti speciali del futuro, nonostante l'ottima resa generale delle animazioni. Tra i difetti veri e propri, mettiamo anche la scarsa cognizione che le intelligenze artificiali dei nemici umani hanno del campo di

Poverino, solo un secondo fa era così un bel giovine.

Come nella nave di Cryostasis o nella Metro del 2033, a Katorga 2 le visioni dal passato continuano a ossessionare i vivi.

Il fucile da cecchino possiede una modalità alternativa in slow motion, messa solo per fare caciara. Grandi.

L'ODISSEA DEL LOD

Purtroppo, Singularity si porta dietro problemi di texture streaming già riscontrati, in forma meno grave, in altri titoli mossi dall'Unreal Engine 3, con frequenti effetti di pop up e, nel peggiore dei casi, con il mancato caricamento delle trame in alta definizione (si fa per dire, la qualità è comunque contenuta). Va detto che il problema non si presenta su tutte le configurazioni, oppure può apparire decisamente meno grave: nel nostro caso, per lunghe porzioni di gioco abbiamo risolto la questione diminuendo la risoluzione per poi rialzarla immediatamente, anche se le cose sono ulteriormente migliorate seguendo le soluzioni amatoriali pubblicate in rete. Stavolta, però, gli interventi risultano più complicati del solito, a meno di scaricare i fix non ufficiali, e al momento la risposta di Raven alle numerose sollecitazioni è stato un laconico "stiamo indagando sulla questione". L'attesa patch, comunque, non dovrebbe tardare troppo.

Le sequenze nell'ottica del proiettile sono molto spettacolari, anche perché Raven non sembra aver perso il suo senso per il gore...

LA RIGIDA STRUTTURA DEL GAMEPLAY HA AIUTATO A MANTENERE SOTTO CONTROLLO L'ESPERIENZA, MA UN GRANDE LAVORO È STATO FATTO SUGLI SCENARI, SPESSO RIPRODOTTI IN UNA DOPPIA VERSIONE

battaglia, a fronte di creature più convincenti ma comunque pericolose solo in numero elevato. In termini tecnici, invece, i pregi più evidenti di Singularity vanno ricercati nella qualità e nella frequenza degli effetti più spettacolari, come le onde energetiche e le distorsioni di vario tipo, inseriti in sequenze atte a tenere costantemente il giocatore immerso nell'azione.

A sorpresa, va rilevata una certa "ingessatura" nella gestione della fisica, in questo caso allargata a ipotetiche dinamiche quadridimensionali: come abbiamo detto, per la manipolazione del tempo la cosa è comprensibile (al di là delle impressionanti sequenze predefinite), così da non trovarsi in un'impresa improba sul piano tecnico, mentre dispiace rilevare che non tutti gli oggetti possono essere spostati dal guanto in modalità cinetica, anche quando la cosa non avrebbe comportato particolari problemi per il gameplay e per la potenza dei processori, nemmeno su console. Completa l'esperienza un comparto audio appropriato ma senza particolari slanci, e una modalità multiplayer che presenta diversi spunti interessanti, come potete leggere in un box, pur rimanendo all'interno di un'offerta piuttosto limitata e accessibile. Mai come in questo caso, però, sento di dover chiudere ribadendo un concetto: è difficile che un amante di sparatutto sci-fi si stanchi troppo presto dell'azione di Singularity, ma se vi dovesse succedere provate a resistere, perché le ovvietà iniziali potrebbero tramutarsi in una delle esperienze FPS più divertenti e adrenaliniche degli ultimi tempi.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Questi messaggi, recuperati dalle pieghe del tempo, assumono un senso compiuto solo sul finale. A volte, però, segnalano i pericoli incombenti.

Arrivato a questo boss, ero convinto di poter scrivere la recensione, vista l'aria che tira in termini di longevità. Grazie al cielo, ero solo a metà dell'esperienza.

Commento

Due fattori impediscono a Singularity di aspirare a vette più alte: da un lato, l'impianto tecnico non riesce a mantenere un livello qualitativo costante, dall'altro l'eccessiva accessibilità delle versioni console non è stata rivista a sufficienza, anche se la longevità si attesta su livelli superiori alla (scarsa) media vigente. Visto che il voto rimane lusinghiero, però, potete ben immaginare quanto l'esperienza sia comunque risultata appagante, grazie a un mix di elementi sci-fi sopra le righe ma molto ben calibrato sotto il profilo del gameplay, a partire dalle speculazioni sulle dimensioni parallele. Per quel che mi riguarda, il miglior FPS di Raven dai tempi di Soldier of Fortune II.

Pro: Ottima varietà dell'azione. Ricorsi temporali usati con grande efficacia. Tante altre feature spettacolari e ben gestite..

Contro: ...ma tutte già viste.

VOTO 83

■ CPU: Single Core 1.4 GHz (Single Core 1.4 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi compatibile con Shader 2.0 e DirectX 9.0 (ATi Radeon 9800/nVidia GeForce 6800)
■ SPAZIO SU HD: 6 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Cranberry Productions ■ PUBLISHER: Adventure Productions
■ DISTRIBUTORE: Blue Label Entertainment ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 24.90

www.blackmirror2.it

Black Mirror 2

Black Mirror 2 è l'esempio lampante di quanto sia ancora forte lo spirito conservativo che permea il mercato dell'offerta (e della domanda) di avventure grafiche. Che sia giusto così?

Il primo Black Mirror è stato, a detta di molti, un titolo capace di conquistare una larga fetta di pubblico. Per apprezzare il seguito, tuttavia, non è necessario averlo giocato: i tedeschi della Cranberry Productions hanno infatti confezionato un punta e clicca in grado di reggersi autonomamente sulle sue gambe, senza farci pesare il nostro esserne ancora vergini. Si comincia, seguitemi.

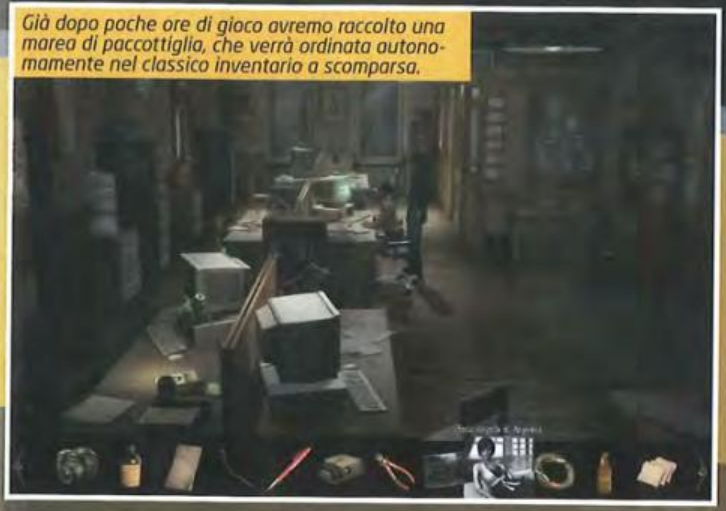
2D O NON 2D, QUESTO È IL PROBLEMA

Sorvolando sull'utilizzo del 2.5D come stratagemma per miscelare personaggi tridimensionali e fondali in due dimensioni, è opportuno invece soffermarsi sulla qualità dell'impatto visivo complessivo, capace di restituire location estremamente dettagliate e ricche di personalità. Diversamente da quanto proposto recentemente da altre avventure grafiche, inoltre, a una raffigurazione quasi fotografica degli ambienti si affianca un canone recitativo dei personaggi non giocanti altrettanto realistico, con dialoghi caratterizzati da frasi crude e schiette, che a volte rasentano il limite del "vietato ai minori". La coerenza tra ciò che si vede e ciò che si sente, quindi, rende il tutto estremamente omogeneo, mettendo il giocatore nella condizione di apprezzare il lento dipanarsi della trama, anch'essa scritta e sceneggiata per un pubblico di vecchi e disillusi avventurieri. Nei panni di Darren, uno studente universitario improvvisatosi aiuto fotografo durante le vacanze estive, ci troveremo presto coinvolti in una serie di sfortunati e misteriosi incidenti che sconvolgerà la monotonia della nostra quotidianità, portandoci infine a fare i conti con quanto accaduto molti anni prima a Willow Creek, il villaggio inglese protagonista del primo capitolo della serie. Come nel più classico dei punta e clicca, il pretesto per dare il via alle danze avrà le sembianze di una bellissima donna, Angelina, che si rivolgerà a noi per l'immancabile richiesta di aiuto. Senza volervi anticipare niente, sappiate che le tematiche affrontate durante la narrazione si manifesteranno, fin da subito, come adatte a un pubblico maturo. Non faremo in tempo a entrare nel vivo del gioco, infatti, che già avremo assistito a una molestia sessuale, un viscido ricatto e un omicidio. Insomma: non è un titolo dei Telltale Games, se capite cosa intendo!

COME NEL PIÙ CLASSICO DEI PUNTA E CLICCA, IL PRETESTO PER DARE IL VIA ALLE DANZE AVRÀ LE SEMBIANZE DI UNA BELLISSIMA DONNA

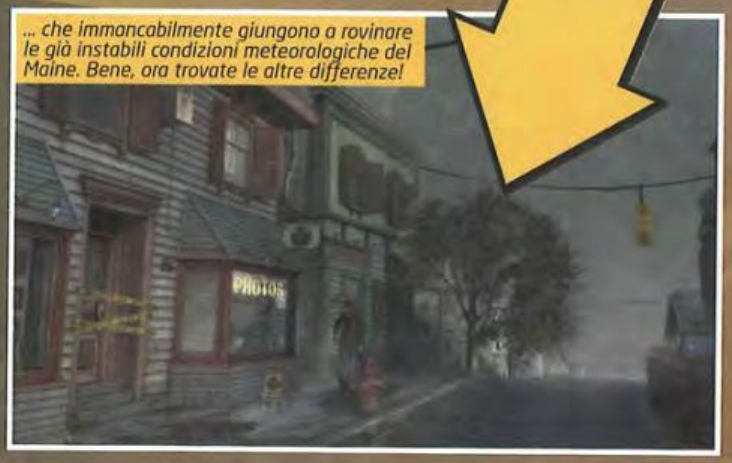
Scattare fotografie a particolari oggetti, personaggi o luoghi, permette di sbloccare degli extra, come questo artwork.

Alcuni enigmi sono risolvibili attraverso dei fermo immagine che permettono di concentrarsi sui dettagli.



Già dopo poche ore di gioco avremo raccolto una marea di paccottiglia, che verrà ordinata autonomamente nel classico inventario a scomparsa.

Il cielo di Biddeford, realizzato con una qualità e una fedeltà quasi fotografica, minaccia pioggia e vento...



... che immancabilmente giungono a rovinare le già instabili condizioni meteorologiche del Maine. Bene, ora trovate le altre differenze!

IL NUMERO DI HOTSPOT È TALMENTE ALTO DA RISULTARE DISORIENTANTE E DISPERSIVO

SASSO, CARTA, FORBICE

L'impianto narrativo, fatto salvo il differente parere che ciascuno potrà esprimere in merito alle battute finali dell'avventura, funziona e riesce nel sempre difficile compito di incuriosire il giocatore, invogliandolo a proseguire nella risoluzione dei numerosissimi (ma sempre accessibili) enigmi. Questi ultimi, vera e propria spina dorsale di Black Mirror 2, sono principalmente di natura meccanica e relativi, quindi, alla combinazione di oggetti secondo schemi di azione e reazione logico-funzionali. Non mancano puzzle o indovinelli di natura meno "fisica", ma in linea di massima si può affermare che il titolo poggi il suo gameplay su basi solide e aderenti alla realtà materiale che affrontiamo ogni giorno. Niente cose assurde, dunque, solo alcune un po' improbabili, come in tutti i punta e clicca sviluppati sino a ora. Ecco, il vero problema di Black Mirror 2 è proprio questo: si tratta di un gioco eccessivamente classico, che non porta alcun tipo di innovazione significativa e che sembra arrancare in un "more of the same" a cui tutti i giocatori di una certa età sono già abituati. Prendiamo l'inventario e la necessità di analizzare tutti gli oggetti prima di poterli utilizzare, per esempio, o l'obbligo di servirci solamente degli strumenti appositamente pensati dai game designer, senza avere alcuna vera libertà di scelta. In alcuni casi, questo tipo di rigidità risulterà davvero imbarazzante, come quando, in un ufficio postale, dovremo compilare un modulo prestampato e, nonostante la presenza di matite in ogni dove, potremo scrivere esclusivamente con quella pensata in sede di sviluppo e nascosta in una location completamente differente e aliena.

HOTSPOT, QUESTI SCONOSCIUTI

Ad aggravare la situazione ci pensa un numero di hotspot per singolo ambiente davvero alto, tanto da risultare spesso disorientante e dispersivo. Il fatto di potere evidenziare le "zone calde" con la pressione della barra spaziatrice evita, fortunatamente, qualsiasi frustrazione da "caccia al pixel", ma il doversi confrontare con decine di descrizioni per nulla attinenti con quanto stiamo facendo è una cosa che, personalmente, inizio a trovare insopportabile. Ciò detto, è altresì vero che la possibilità di ispezionare moltissimi oggetti dona agli ambienti una notevole dinamicità e rende giustizia alla cura con cui sono stati realizzati. La stessa attenzione è stata posta anche nella caratterizzazione dei personaggi con cui interagiremo, ciascuno dei quali sufficientemente stereotipato da risultare immediatamente familiare. I dialoghi, che si attivano grazie alla pressione di icone poste sul fondo dello schermo e raffiguranti i diversi argomenti disponibili, sono molti e accuratamente confezionati. Anche in questo caso, però, per quanto sia innegabile che l'abbondanza di dettagli contribuisca a definire una cornice narrativa estremamente particolareggiata, il tempo medio richiesto per ciascuna conversazione mi è sembrato, tutto sommato, eccessivo.

La cura posta dagli sviluppatori nei dettagli dell'illuminazione è notevole. Lo screenshot non rende merito alla suggestione dei colori scelti per la notte.

PIÙ PER MENO FA MENO

Prima di arrivare al commento, voglio solo segnalarvi alcuni aspetti tecnici che permetteranno a chiunque di affrontare con leggerezza, e senza troppi patemi d'animo, questa discreta avventura. In primo luogo la possibilità di teletrasportarsi immediatamente da una location all'altra, grazie a bellissime e altrettanto comode mappe. In secondo luogo, tutti i dialoghi e le descrizioni possono essere bellamente saltati, previo un semplice click del mouse: i sottotitoli previsti nella versione italiana hanno infatti dei tempi di lettura decisamente inferiori a quelli richiesti dalle battute recitate in Inglese e sarebbe stato oltremodo spiacevole essere costretti a sorbirsi timing differenti. Infine, il livello di difficoltà "Facile" è stato dotato di un sistema pensato per ridurre al minimo la frustrazione provocata dagli enigmi più complessi, che non verranno nemmeno proposti. Tuttavia, considerati il genere e il taglio hardcore dato al gioco, mi chiedo quanti saranno quelli che usufruiranno di tale agevolazione, forse introdotta per allargare la base di potenziali acquirenti. Un'ultima nota per il rapporto qualità/prezzo davvero invidiabile, specialmente in virtù dell'estrema longevità del prodotto.

Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@gmail.com

Commento

Black Mirror 2 è un punta e clicca che non lascia nulla al caso: decine di oggetti, centinaia di hotspot, una storia drammatica, ricca di dettagli e ambientata in location disegnate in maniera impeccabile. Tuttavia, proprio a causa di questa sua aderenza ai classici canoni del genere, il meticoloso lavoro degli sviluppatori rischia di annoiare gli avventurieri che non sono disposti a dedicare così tanta attenzione a un solo titolo. Quelli che hanno amato il primo capitolo e hanno un debole per i giochi lenti, però, aggiungano pure dieci punti al voto finale e acquistino Black Mirror 2 senza remore: non ne rimarranno delusi.

Pro: Trama ben strutturata
Efficace sospensione dell'incredulità

Contro: Troppi hotspot
Eccessiva rigidità di alcune meccaniche

VOTO 77

■ CPU: Single Core 2 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 128 MB (Una qualsiasi con 256 MB)
■ SPAZIO SU HD: 700 MB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Stainless Games ■ PUBLISHER: Wizards Of the Coast
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: completo ■ PREZZO INDICATIVO: € 8,90

www.wizards.com/magic/digital/

Magic: The Gathering Duels of the Planeswalkers

Una nuova incarnazione di Magic? Oibò, forse è il caso di andare a rispolverare termini come grimorio, "tappare", mana e tutto il resto...

Magic: L'adunanza, il primo e mai superato CCG della storia (Customizable Card Game, o gioco di carte customizzabile, per dirla in misto italoinglese), ha già visto ben più di un'incarnazione videoludica. La più importante, volendo escludere le varie proposte open source presenti in rete (che non potendo avvalersi dei diritti ufficiali non riportano né la grafica né i nomi delle carte originali), è Magic Online. In quella versione si possono acquistare carte virtuali, costruirsi il proprio mazzo e sfidare altri giocatori. A parte il mondo ufficiale, nel corso del tempo si sono visti action game legati al lore di Magic, tutti più o meno interessanti ma anche più o meno dimenticabili col tempo. In un panorama del genere cosa potrà mai offrire di nuovo Duels of the Planeswalkers? Beh, la prima novità riguarda il fatto di essere distribuito esclusivamente come Direct Download su piattaforma Steam a un prezzo di poco inferiore ai 9 Euro: una cifra che già solo così alza di parecchio la soglia dei requisiti minimi affinché i contenuti possano garantire un degno livello di divertimento.

I GRIMORI NON POSSONO ESSERE MODIFICATI, SE NON IN MANIERA MARGINALE

I SALTAPIANI SONO FRA NOI

Non vi tedierò con trame e retroscena legati ai personaggi e alle loro motivazioni per combattere, semplicemente perché di tutto questo in Duels of the Planeswalkers non c'è traccia. Il gioco, difatti, altro non fa che proporre all'utente una

Magic: l'Adunanza in tutto il suo splendore. Questa è la promessa di Duels of the Planeswalkers. Mantenuta a metà, purtroppo.

Continua

Graficamente il piano di gioco non è altro che un tavolo su cui le carte danzano con qualche effetto grafico.

Le meccaniche sono riportate alla perfezione, comprese le fasi del turno, le priorità delle magie e l'assegnazione del danno.

Le carte contenute nei vari mazzi riportano fedelmente le illustrazioni della loro controporte cartacea.

scelta molto semplice: partecipare a una campagna in single player, a una partita online, dedicarsi alle sfide (veri e propri enigmi basati su Magic: al giocatore è richiesto di vincere la mano in un turno partendo da una situazione predefinita di varia difficoltà) o lanciarsi negli scenari co-op, che poi altro non sono che partite contro una o due intelligenze artificiali insieme a un amico online. La modalità Campagna è quella che maggiormente attira l'attenzione, anche perché è tramite questa che il giocatore può sbloccare i vari mazzi e le carte con cui modificare il proprio "grimorio" (il mazzo di gioco). Attenzione però: se le regole di base di una partita di Magic sono le stesse di sempre (20 punti per mago, un mazzo, turni di gioco ben definiti, velocità di lancio di magie, incantesimi e creature... tutto come da regolamento ufficiale, insomma), lo stesso non si può dire della possibilità di modificare i vari grimori. Ogni incarnazione, in pratica un mazzo per ogni colore più alcune versioni "bicolor" (tra le cinque differenti tinte di magie che si trovano in Magic), è infatti preimpostato e immutabile. Quello che è possibile fare, una volta vinta una sfida contro un nemico e aver così conquistato una nuova carta, è aggiungere quest'ultima al mazzo, per un totale di 17 carte per ogni deck presente nel gioco. Questa è una limitazione molto forte: non solo non è possibile costruire un proprio mazzo da zero, ma nemmeno rimuovere alcune carte che sono speso inutili contro alcuni particolari nemici (che me ne faccio di una creatura immune alle magie blu se gioco contro un mago rosso?). Certo, grazie ai mazzi precostruiti sicuramente gli utenti meno esperti e i neofiti potrebbero apprendere i meccanismi in maniera più semplice e veloce, ma tutti gli altri?

La traduzione dell'intero prodotto, carte e regole comprese, sembra impeccabile.

DA VEDERE? UN TAVOLO E POCO PIÙ

Dal punto di vista tecnico, Duels of the Planeswalkers ha alcuni pregi e qualche difetto. Di sicuro l'aspetto grafico è molto spartano: tutto quanto si riduce a una rappresentazione del tavolo, con alcune animazioni per le carte in movimento (le creature che attaccano, le magie lanciate) che però si limitano a ruotare e lanciare qualche fulmine qua e là. Poco, davvero poco, sebbene le carte riportino tutte le immancabili illustrazioni fantasy rese celebri dal gioco originale. Decisamente più interessante di questo è la traduzione completa in Italiano dell'intera produzione, regole e carte comprese, e soprattutto l'IA dei nemici gestiti dal computer, sufficientemente sviluppata da capire quando è il momento di ritirarsi e quando quello di attaccare. In definitiva, stiamo quindi parlando di una specie di versione "light" di Magic, destinata più a un pubblico di nuovi e potenziali maghi piuttosto che agli esperti che hanno anni di mazzi alle spalle: per la cifra a cui è proposto, dopotutto, non si poteva certo chiedere una simulazione completa ed esaustiva...

L'ASPETTO GRAFICO DI QUESTO DUELS OF PLANESWALKERS È MOLTO SPARTANO

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

LA PRIMA ESPANSIONE

Mentre stiamo scrivendo, Duels of the Planeswalkers ha già una prima espansione ufficiale. Proposta su Steam a 3,99 €, Expansion 1 aggiunge al titolo ufficiale una serie di nuovi sfidanti, tre mazzi inediti, tre carte aggiuntive per ogni grimorio, tre sfide e nuovi livelli dedicati al co-op. In futuro, sempre con la stessa metodologia, sono previsti altri pacchetti ed espansioni, che sarà lecito attendersi a pagamento.

Commento

Duels of the Planeswalkers è un titolo piuttosto divertente, specialmente per chi non ha mai sperimentato Magic nella sua versione completa. Benché regole e meccanismi di gioco siano gli stessi della versione ufficiale, infatti, i mazzi di Duels of the Planeswalkers sono precostruiti, e quindi più indicati ai neofiti. Tecnicamente Duels of the Planeswalkers è piuttosto limitato, ma la grafica risulta funzionale al gioco e la traduzione in Italiano ci pare senza pecche. A conti fatti un buon mix tra il vero Magic e un gioco di strategia senza troppe complicazioni.

Pro: Molti nemici e sfide
Prezzo allettante

Contro: Mazzi bloccati
Inadatto ai professionisti di Magic

VOTO 72

■ CPU: Single Core 3GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 2 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI Radeon X700/nVidia GeForce 6600 (ATI Radeon 2600/nVidia GeForce 8600)
■ SPAZIO SU HD: 9GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: High Moon Studios ■ PUBLISHER: Activision Blizzard
■ DISTRIBUTORE: Activision Blizzard ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 59.90

www.transformersgame.com

Transformers: La Battaglia per Cybertron

Guarda guarda che un gioco sui Transformer è venuto bene...

Devo essere sincero: non sono sicuro di aver mai avuto un Transformer da bambino. Ho vaghi ricordi di giocattoli che cambiavano aspetto, che da locomotiva diventavano robot, ma ho il sospetto che fossero delle cinesate da quattro soldi. Ricordo perfettamente di avere avuto Jeeg Robot d'Acciaio, il Gattiger (completo, con tutte le macchine), Voltron e anche il castello di Skeletor, ma non credo di aver mai posseduto un Transformer originale. Questa è stata la mia giovinezza, un'età triste e priva di momenti sereni, senza i Transformer.

Sta di fatto che anche senza di me i Transformer hanno avuto notevole successo, si sono evoluti, sono stati dedicati loro fumetti, cartoni animati e film... e anche videogiochi. Certo, fino a oggi i prodotti videoludici legati a questo brand hanno lasciato a dir poco desiderare, ma Activision, caparbia com'è, ha deciso di slegarsi dai plot cinematografici che portavano solo mestizia, puntando sulla vera storia dei Transformer. Il gioco ci porta quindi indietro a un'epoca e un pianeta lontano (Cybertron). Due fazioni da sempre in lotta, gli Autobot e i Decepticon sono arrivati ai ferri corti e per ottenere la solita fonte di energia ultra pompata, si sono messi a litigare di brutto.

IL MONDO NEL QUALE VIVONO I TRANSFORMER NON È PROPRIAMENTE UN PARADISO TERRESTRE

Eccoci dunque qui, con tra le mani uno sparatutto in terza persona piuttosto ben fatto, con tanti bei pregi e qualche difetto; nel corso di questo magnifico viaggio chiamato recensione, verrete a sapere cose curiose e bislacche, ma alla fine avrete un'idea molto precisa sulla qualità del prodotto analizzato. Allacciatevi le cinture quindi, dai dai che si parte!

TUA MADRE È UN AUTOBOT

Il gioco si divide in 10 livelli principali (suddivisi a loro volta in 10 blocchi): cinque livelli vedranno come protagonisti i Decepticon e

Bumblebee è entrato in possesso del super mitragliatore della morte, finché dura non ce n'è per nessuno.

I boss sono mediamente piuttosto semplici da abbattere.

Le fasi di volo (come quelle in auto) permettono di arrivare in breve tempo al centro dell'azione.

Questo esse di scomparir gliato, un v

BUONA ANCHE L'IDEA DI POTER ALTERNARE, A PROPRIO PIACIMENTO, L'USO DEL ROBOT A QUELLO DEL VEICOLO

cinque gli Autobot. Sarete liberi di scegliere se partire dal primo livello e farveli tutti e 10 di fila o partire dal sesto e affrontare solo la storia che riguarda gli Autobot. Ovviamente è la prima la scelta più logica, soprattutto perché si riesce meglio a seguire la trama.

Il mondo nel quale vivono i Transformer non è propriamente un paradiso terrestre: la stragrande maggioranza degli elementi che costituiscono Cybertron sono di metallo, alternati saltuariamente da vetro o campi di forza trasparenti (che ricordano il vetro). Il colore predominante dunque è il grigio, con saltuarie pennellate di colori altrettanto smorti... insomma non ci vuole molto ad accorgersi della scarsa vivacità cromatica, ma del resto se 'sto benedetto pianeta è fatto così c'è poco da fare. Forse si sarebbe potuto ovviare al problema facendo migrare i robottoni su altri pianeti, ma probabilmente questo avrebbe sconvolto la storia, che invece resta molto attinente a quella classica dei Transformer.

I colori quindi sono poco vari, ma nel complesso le ambientazioni sono ben fatte, con punte di grande impatto visivo quando saltuariamente si arriva in zone all'aperto o particolarmente ampie. Invece non mi hanno convinto del tutto le texture, mediamente bruttine e prive di dettagli.

Soddisfacente lo stile e i particolari di cui godono i nostri allegri robottoni: si muovono come ci si aspetterebbe e trasmettono a pieno la sensazione di essere parecchio pesanti, il tutto senza pregiudicare la loro agilità. In particolare va elogiata la cura riservata alle trasformazioni da bipedi a veicoli: con estrema fluidità i pezzi si mischiano e si amalgamano per dare vita ad automobili futuristiche o velivoli.

IO VADO COI TRANS-FORMER

La giocabilità è più che discreta, anche se alla lunga il gioco risulta un po' ripetitivo perché le situazioni in cui incapperete a ben guardare sono poco varie e i nemici sempre gli stessi... in definitiva si tratta di spostarsi di pochi metri dopo un conflitto a fuoco e iniziarne un altro, così per tutto il gioco, salvo alcuni momenti in cui si spicca il volo o si fa qualche giretto in macchina. Per contro sparacchiare è divertente e i due Transformer che via accompagneranno nel viaggio sono sufficientemente intelligenti da costituire una presenza utile, ma mai invasiva. Buona anche l'idea di poter alternare, a proprio piacimento, l'uso del robot a quello del veicolo, versioni che dispongono di armi diverse. Ovviamente tutto cambia se avete per le mani uno, o meglio ancora, due amici: in questo caso il gioco si fa decisamente più avvincente e spartirsi gli ostili da far fuori fa un sacco "gioco di squadra"... ocio però che in co-op si può giocare solo tramite una connessione internet, niente schermo condiviso.

Il nostro simpatico alter-ego possiede un'energia limitata composta da quattro settori, finché l'energia persa resta all'interno di un settore, è possibile recuperarla non pigliandosi ulteriori colpi, ma se si passa al settore successivo, quello perso non si rigenererà più; esistono comunque parecchi rigeneratori di vita sparsi per il livello. All'energia di base si può aggiungere uno scudo, che permette di incassare un buon numero di sberloni prima di esaurirsi. Quello che invece manca in maniera drammatica sono le munizioni, già a livello medio sarà necessaria una mira sopraffina non tanto per evitare di crepare, ma per massimizzare la potenza di fuoco. Fortunatamente la trasformazione in veicolo dà modo di accedere a un arsenale alternativo, quindi nel caso si resti a secco si può usare quello... se poi vi trovate senza manco un proiettile da tirare a mani nude, potrete usare l'arma da mischia, efficace, anche se vi espone eccessivamente ai colpi nemici.

Lo spazio è quasi terminato ma devo per forza dedicare qualche riga al multiplayer: a parte il fatto che una volta tanto ho sempre trovato gente sui server, le modalità presenti sono variegate e decisamente divertenti. Si va dal classico tutti contro tutti, passando per gli scontri a squadre, e arrivando a modalità entusiasmanti come la Escalation, nella quale bisogna resistere a ondate di nemici. Infine giocare online farà guadagnare dei punti esperienza, con i quali migliorare le proprie caratteristiche e abilità. A inizio partita si può scegliere una classe tra Leader, in grado di donare benefici di vario tipo a tutto il party; Scienziato, che svolazza e cura la gente; Scout, che si può occultare e Soldato, quello che spacca tutto insomma.

Ottimo il comparto audio: il gioco è doppiato da professionisti (alcuni dei quali hanno lavorato anche per i film di Michael Bay) e gli effetti sonori sono resi in maniera impeccabile.

Ultimo appunto sul prezzo di vendita, 60 euro sono davvero tanti per un gioco PC, pertanto con il rapporto qualità/prezzo proprio non ci siamo.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Grazie all'armatura supplementare il rischio di lasciarci i bulloni è davvero remoto.

Commento

Tranformers: La Battaglia per Cybertron è una piacevole sorpresa. Inevitabilmente non mi aspettavo molto da questo titolo, erede di giochi omonimi piuttosto scarsi, invece non è mica male, anzi. Tecnicamente più che valido (fa un ottimo uso dell'Unreal Engine 3), risulta divertente grazie alla capacità di mantenere l'azione sempre ai massimi livelli e a una discreta varietà di armi. Per contro i nemici un po' tutti uguali e le situazioni poco varie, fanno sì che l'eccellenza resti piuttosto lontana. Molto buono il comparto multiplayer, ricco di diverse modalità e di tanta gente da far fuori; soddisfacente anche la longevità, che si attesta su una dozzina di ore abbondanti. Nel complesso un titolo non privo di difetti, ma che potrà incontrare i favori degli amanti del genere e dei fan dei Transformer.

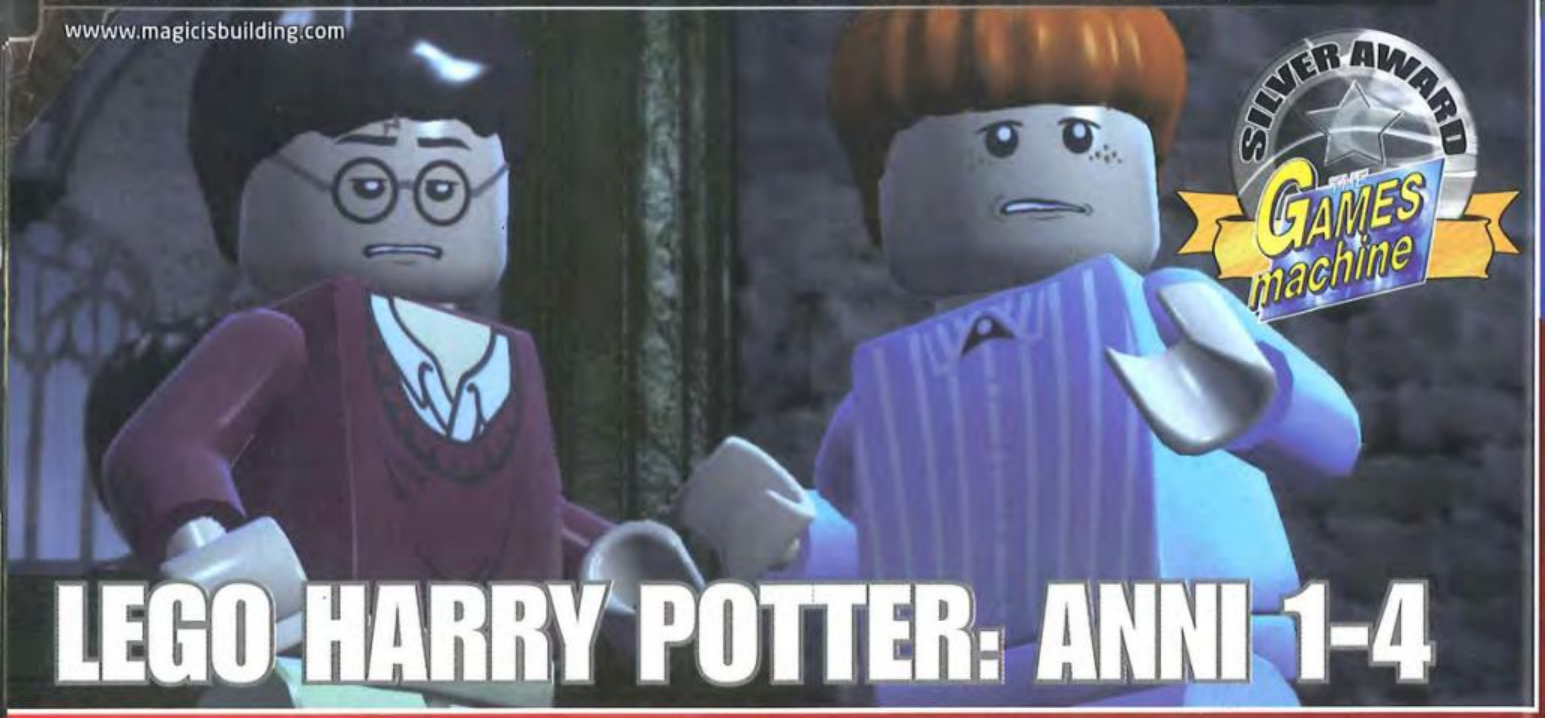
Pro: Si impara la storia dei Transformer
Ottimo il multiplayer

Contro: Dominanza del colore grigio
Poca varietà di situazioni

VOTO 75

■ CPU: Single/le Core 1.8 GHz (Dual Core 2.8 GHz) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATI X1300/nVidia GeForce FX 5800 (ATI HD 2900 /nVidia GeForce GT 8800)
■ SPAZIO SU HD: 12 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Traveller's Tales ■ PUBLISHER: Warner Bros Interactive Entertainment
■ DISTRIBUTORE: CiDiverte ■ MULTIPLAYER: Stesso PC
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,90

www.magicisbuilding.com



LEGO HARRY POTTER: ANNI 1-4

Il maghetto occhialuto di J.K.Rowling cede al fascino dei mattoncini.

Dopo Luke Skywalker, Indiana Jones e Batman, tocca ora a Harry Potter prendere le sembianze plasticose di un personaggio LEGO e riaffrontare le vicende cinematografiche della serie, assieme a tutto il "bestiario" assortito di comprimari più o meno celebri che nel tempo abbiamo tutti imparato ad apprezzare. Non è un caso che abbia fatto riferimento ai film e non ai libri, visto che tutte le vicende e le scene d'intermezzo che animano i primi 4 anni di Harry in salsa LEGO scimmiottano senza mezze misure le trasposizioni cinematografiche piuttosto che gli scritti della Rowling. Da questo punto di vista, affrontare il gioco senza aver visto i film potrebbe disorientare non solo chi è vergine del tutto del fenomeno Harry Potter, ma anche i puristi che si sono bevuti i libri a velocità warp, ma che dei lungometraggi non ne hanno mai voluto sapere.

Il Paiolo Magico funge da hub e permette l'accesso a Diagon Halley, il luogo migliore dove fare acquisti per i nostri personaggi.

WINGARDIUM LEVIOSA

Sebbene la minestra sia più o meno sempre la stessa, questo nuovo episodio della serie LEGO è di gran lunga il migliore del gruppo, e non solo per i notevoli passi avanti che Traveller's Tales ha fatto dal mero punto di vista tecnico. Tanto per cominciare, a parte rari casi, tutti i livelli di gioco sono ambientati a Hogwarts e nei suoi diretti dintorni, il che introduce per la prima volta nella serie il concetto di libera esplorazione di una zona che si apre progressivamente e dove ci si trova sovente a gironzolare alla ricerca di luoghi più o meno segreti da sbloccare e visitare. Inoltre, le diverse magie che poco alla volta vengono messe a disposizione del giocatore hanno permesso ai game designer di studiare soluzioni ludiche sempre varie e stimolanti, pur nella reiterata semplicità che caratterizza la serie dai tempi di LEGO Star Wars.

LEGO Harry Potter, in altre parole, fila via liscio senza patemi: è facile facile, ma non ci si annoia praticamente mai ed è una vera gioia per gli occhi. Le note negative? La splendida modalità cooperativa è disponibile ancora una volta solo attraverso lo split screen dinamico in locale; ugualmente, tutte le prelibatezze che possono essere prodotte col potente editor restano a disposizione esclusiva di chi ha accesso al PC su cui sono state create. Qualcuno spieghi a Traveller's Tales che siamo nel 2010 e che Internet esiste ormai da un pezzo.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

Qualcuno di nostra conoscenza ha paura dei ragni: tocca a Harry risolvere la situazione con un incantesimo abbastanza classico.

Commento

LEGO Harry Potter si piazza in scioltezza in cima alla classifica della famiglia alla quale appartiene. Sebbene sia tutt'altro che innovativo e che il canovaccio generale del gameplay sappia un po' di minestra riscaldata, il fatto di poter girare quasi liberamente per Hogwarts e sperimentare gli effetti delle magie un po' ovunque lo rendono un titolo fresco, nonché perfetto per chi è appassionato del maghetto occhialuto e dei suoi compagni d'avventura. Chi non ha visto i primi quattro film è però avvisato: godersi l'humor che sottende alla "rivisitazione" firmata Traveller's Tales e cogliere le numerosissime citazioni potrebbe essere un'impresa non da poco.

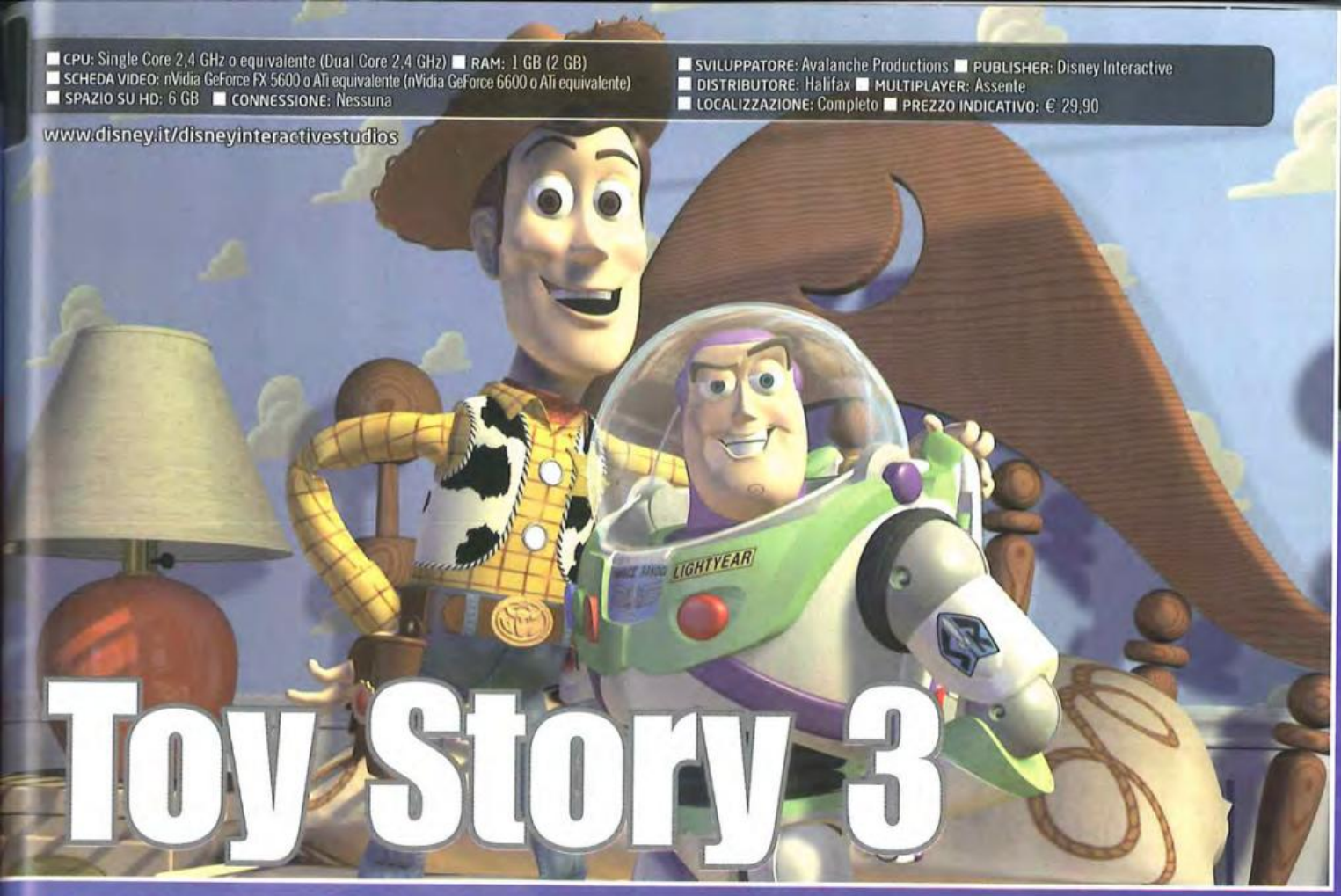
Pro: Un sacco di magie da sperimentare
Hogwarts è riprodotta in modo splendido

Contro:
Telecamera non sempre precisa
Nessun supporto a Internet

VOTO 87

■ CPU: Single Core 2,4 GHz o equivalente (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce FX 5600 o ATi equivalente (nVidia GeForce 6600 o ATi equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 6 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Avalanche Productions ■ PUBLISHER: Disney Interactive
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completo ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,90

www.disney.it/disneyinteractivestudios



Toy Story 3

Un gioco per bambini che piace un po' anche ai grandi... e soprattutto qualcosa di diverso dalla solita paccottiglia basata su un film! Evviva i giocattoli!

Toy Story 3 è l'esempio che è possibile fare un gioco bello, divertente, vario e coinvolgente senza per forza di cose ricorrere a violenza, storie complicate o altro genere di fatti assurdi. Questo prodotto Disney, infatti, benché adatto a un pubblico di giovanissimi è talmente ricco di cose da fare e da sperimentare che potrebbe tranquillamente appassionare anche i fratelli maggiori, gli zii e i papà. E lo diciamo senza timore di smentita, ovviamente.

UNA CITTÀ PER WOODY

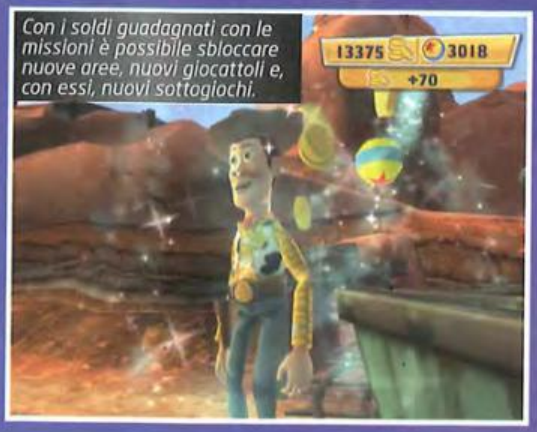
La trama di Toy Story 3 è legata in maniera piuttosto evidente alla storia raccontata nel film, che però potreste non avere ancora visto. Questo, tuttavia, non è un grosso problema: le uniche cose che è bene sapere riguardano il fatto che il mondo dei giocattoli è stato invaso da simpatici alieni. Mr Hamm, il maialino amico di Woody, Buzz e compagnia, ha costruito un gioco da tavolo in cui lui è il sindaco di una cittadina western. Il giocatore, vestendo i panni di Woody, Buzz o Jesse, potrà esplorare questo villaggio e interagire con i cittadini e con gli alieni di cui sopra. In questo modo è possibile accettare delle piccole quest che comprendono l'esplorazione dell'area, con elementi di platform piuttosto evidenti. Una volta completate alcune missioni sarà possibile, con i soldi racimolati, acquistare nuovi giocattoli: ognuno di questi apre una modalità nuova, un'area del gioco da tavolo inedita o qualche altra corbelleria con cui divertirsi. L'elenco delle cose da fare è sterminato: corse a cavallo, acrobazie con le macchinine, soldatini da paracadutare su alcuni bersagli, esplorare una casa infestata, combattere un robot, sparare agli alieni... insomma, chi più ne ha, più ne metta.

CENTO DI QUESTI WOODY

Gli elementi di free roaming e quest della cittadina, le decine di sottogiochi diversi e l'enorme quantitativo di oggetti da raccogliere sono un motivo sufficiente per definire questo "giochino per bambini" qualcosa di decisamente interessante anche per altri generi di audience. Come se questo non bastasse, la grafica, per quanto piuttosto leggera, non sfigura, complice anche un mondo che non ha proprio bisogno di una miliardata di poligoni per essere rappresentato a dovere. In definitiva? Un titolo da consigliare a tutti quelli che vogliono passare qualche oretta in compagnia di un fanciullo. Che sia in carne e ossa o quello che ognuno di noi porta con sé, decidetelo voi.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Toy Story 3 è davvero tante cose!



Con i soldi guadagnati con le missioni è possibile sbloccare nuove aree, nuovi giocattoli e, con essi, nuovi sottogiochi.

Commento

Toy Story 3 è un ottimo titolo, specialmente se consideriamo come finiscono solitamente i tie in. Varietà e divertimento sono le parole d'ordine: esplorare la città, raccogliere i set per modificare i palazzi e i cittadini, completare le quest facoltative, comperare nuovi giocattoli e divertirsi con i relativi sottogiochi è un'esperienza piacevole. Il comparto tecnico si avvale di una grafica semplice ma funzionale e di un audio composto dalle musiche tratte dal film.A voler cercare un difetto, l'unico, piuttosto evidente, è il livello di difficoltà decisamente basso di quasi tutte le sfide. Ma in questo genere, probabilmente, non è un problema.

Pro: Decine di minigiochi
Esplorazione libera

Contro: Facile, facile, facile...

VOTO 78

■ CPU: Single Core 2 GHz (Single Core 2 GHz) ■ RAM: 512 MB (512 MB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon 9200/nVidia GeForce 5200 (ATi Radeon 9200/nVidia GeForce 5200)
■ SPAZIO SU HD: 100 MB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Muse Games ■ PUBLISHER: Muse Games
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 8,99

musegames.com/games/gunsoficarus/

Guns of Icarus

Datemi del vapore e solleverò il mondo.

Prima di analizzare nel dettaglio il titolo dell'indipendente Muse Games occorre fare qualche precisazione, così da comprendere al meglio la valutazione che vedete a fondo pagina. Innanzitutto, la versione completa di Gol uscita su Steam è disponibile anche via browser, direttamente dal sito ufficiale della software house, dove una generosa demo gratuita (chiamata "Gol lite") è stata presa d'assalto da centinaia di giocatori, ansiosi di provare l'additivo gameplay in co-op di questo sorprendente indie game, magari su segnalazione di qualche amico. In effetti, probabilmente è questo il miglior modo per avvicinarsi al titolo di MS, anche perché la tecnologia alla base della versione per il web, che contempla l'accoppiata tra l'engine Unity 3D e il relativo Unity Player, riesce a sorprendere positivamente solo in questo ambito. Magari in futuro approfondiremo meglio la questione, ma per scoprire le vere potenzialità di questo strumento di sviluppo basta puntare il browser sul sito di Interstellar Marine, FPS sviluppato da un'altra realtà indipendente, dove è possibile ammirare una resa grafica ben più impressionante. Gol, però, merita attenzione per ragioni più strettamente ludiche: una volta installato il gioco sull'hard disk, tuttavia, ci si rende conto che è addirittura impossibile imbastire un confronto tecnico con altri action shooter 3D, accessibili nella stessa fascia di prezzo. In pratica, le uniche migliorie introdotte riguardano la possibilità di attivare maggiori risoluzioni a schermo intero, con conseguente caduta (a picco) del livello di dettaglio, oltre a texture in alta definizione per gli scarni modelli dei giocatori.

ALLA FINE, PERÒ, MI SENTO COME CONAN...

In termini di ambientazione, Gol sembra quasi uno spin-off della celebre serie animata sul "ragazzo del futuro", di fatto uno dei primi esempi di Steampunk sul piano visivo (in realtà quello ideato da Idaho Miyazaki è un mondo post-nucleare, ma le tecnologie sono state ripensate da zero). Questa felice ispirazione, capace di rendere un po' più gradevole anche la resa visiva, è però rivolta esclusivamente al cielo, dove vengono inscenati i combattimenti tra un enorme vascello in stile Zeppelin, su cui ci troviamo insieme a eventuali compagni, e una serie di velivoli dalla crescente potenza, velocità e stazza (nel caso di altri dirigibili). Rispetto al dimostrativo citato poco sopra sono state aggiunte 13 missioni alle 6 già disponibili, anche se è necessario dire che gli scopi dell'azione rimangono pressappoco gli stessi lungo tutti i nodi presenti sulla mappa strategica (le battaglie da affrontare sono diverse a seconda del percorso intrapreso, fino allo scontro finale): correndo come dei matti da una parte all'altra, è necessario prendere il controllo di torrette e cannoncini per respingere gli assalti degli aerei, cercando al contempo di riparare le parti della nave colpite dai nemici. Si tratta di un'operazione facile a dirsi, ma assolutamente difficile a farsi, almeno nelle fasi avanzate: in particolare, per godersi al meglio Gol è fortemente consigliata la presenza di almeno un compagno in co-op (al massimo, sono previsti 4 partecipanti), altrimenti il vostro amato computer corre seriamente il rischio di essere buttato con violenza dalla finestra, per sopraggiunta ira furibonda. Con un team di amici, invece, la frustrazione lascia spazio a sessioni di gioco piuttosto divertenti, in cui dovrete collaborare per sopravvivere e per potenziare al massimo il vostro zeppelin, nel passaggio tra una missione e l'altra, con devastanti cannoni e mitragliatrici più efficienti.

Mario Baccigalupi
(secondvariety@sprea.it)

In termini di scenario cambiano solo le condizioni del cielo, mentre i nemici sono visibili solo dalla distanza.

Le missioni possono cambiare, a seconda del percorso intrapreso per arrivare all'obiettivo finale.

Commento

Il voto assegnato a Gol si riferisce alla versione presente su Steam, ma potete aggiungere una decina di punti a due condizioni, una effettiva e una ipotetica: in primis, la release per il broswer (disponibile sul sito di Muse Games) riesce a fare dimenticare la pochezza tecnica di questo interessante titolo co-op, mostrando le qualità della tecnologia Unity 3D nell'ambiente del web; gli sviluppatori, però, potrebbero anche decidere di intervenire ulteriormente sulla versione "retail", per migliorare la definizione di texture ed effetti, così da rendere competitivo il gioco anche nel nuovo contesto distributivo.

Pro: Gameplay co-op semplice ma coinvolgente.
Azzeccata atmosfera Steampunk.

Contro: Tecnicamente troppo simile alla versione per il browser.

VOTO 60

■ CPU: Single Core 1,4 GHz (Dual Core 2,2 GHz) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: NVIDIA GeForce 6600/ATi Radeon 1900XT (NVIDIA GeForce 8800GTX/ATi Radeon HD 4850)
■ SPAZIO SU HD: 14 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Sony Online Entertainment ■ PUBLISHER: Sony Online Entertainment
■ DISTRIBUTORE: Sony Online Entertainment ■ MULTIPLAYER: MMORPG
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,99/14,99 dollari al mese

www.everquest2.com

EVERQUEST 2: SENTINEL'S FATE

Il MMORPG di SOE finisce il primo set.

Sesta espansione per il MMORPG erede dell'Everquest che fu e sesta opportunità per acquistare in un sol botto il titolo base, questo Sentinel's Fate e tutte le pubblicazioni precedenti in cambio di una quarantina d'euro.
Le novità? Tanto per cominciare due zone enormi da esplorare, piene di ciccia buona in ogni anfratto: sto parlando di 400 quest fresche fresche, cinque heritage, una dozzina di dungeon epici e circa 2000 nuovi oggetti assortiti, tra pezzi di equipaggiamento, armi e "item" per la casa! Roba da tenere impegnati per parecchio tempo anche i giocatori più indefessi. In aggiunta, al pannello degli Alternative Advancement è stato regalato un nuovo gruppo di abilità, utile per specializzare ancora più in profondità la classe dei nostri personaggi. Infine, il level cap di entrambe le professioni ("Adventurer" e "Tradeskill") è stato portato a 90. Tutto questo in attesa del "Game Update 56 - Halas Reborn", il cui nome richiama una celebre zona del primo Everquest e che porterà in dote due nuove zone raid di quelle pesanti, oltre a un sacco di altre faccende accessorie. Aggiungo, peraltro, che al momento in cui leggete queste righe tale aggiornamento dovrebbe essere già disponibile.

NON SOLO SCATOLA

Come è prassi di SOE, l'uscita di un'espansione è sempre un buon motivo per ritoccare fatti e/o aggiungere molti aspetti nuovi. Sentinel's Fate non ha ovviamente fatto eccezione: la sua pubblicazione è stata accompagnata da un aggiornamento molto importante che ha regalato al mondo di Everquest 2 una cosa che gli amanti di Wolrd of Warcraft conoscono molto bene: i Battlegrounds. Come è logico pensare, visto il nome, si tratta di zone preposte al PvP competitivo a squadre, con scontri cross-server che coinvolgono fino a un massimo di 48 personaggi per match. Una buona variante, anche se il cuore pulsante di Everquest 2 resta indiscutibilmente il PvE.
Un'ultima considerazione sul lato tecnico. Se da un lato è da apprezzare la volontà di SOE di ammodernare l'aspetto grafico del suo MMORPG di punta anno dopo anno, altrettanto non si può dire di quello tecnico. In assenza di un PC con gli attributi, alcune zone ricche di texture e poligoni tendono a far calare il frame rate ai minimi termini. Da questo punto di vista, Everquest 2 è in assoluto il titolo più "mangia RAM" che mi sia mai capitato di giocare nella mia lunga carriera: se ne state ponderando l'acquisto, siete avvisati.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

Alcune strutture surreali sembrano uscite da un quadro di Dalì.

Commento

Il MMORPG di punta di casa SOE invecchia bene e, pur sentendo sulle spalle lo scorrere del tempo, è ancora in grado di regalare contenuti di qualità alla comunità giocante. Sentinel's Fate offre un sacco di roba, in particolare per i giocatori di alto livello che possono trovare nelle nuove zone stimoli ulteriori per la crescita dei propri personaggi. Apprezzabile, infine, l'introduzione dei Battlegrounds in stile World of Warcraft, anche se il DNA di Everquest 2 resta fortemente (e fortunatamente) legato alla componente PvE.

Pro: Un sacco di nuove cose da fare
Finalmente i Battlegrounds per chi ama il PvP

Contro: Pochi contenuti per i livelli bassi
Serve ancora un PC con gli attributi sotto per goderne al meglio

VOTO 87

Seno prosperoso e niente capelli: il ToSo ha fatto un giro nella città di Paineel. O forse a Casablanca.

Questi panda picchiano come fabbri: parola di Pamelapatty!

■ CPU: Single Core 2,5 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 128 MB (Una qualsiasi con 256 MB)
■ SPAZIO SU HD: 6 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Cyanide Studio ■ PUBLISHER: Focus Home Entertainment
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

www.cycling-manager.com

Pro Cycling Manager 2010

Nuova versione per l'unico manageriale ambientato nel mondo delle corse in bici professionistiche.

Sono quasi dieci anni che Pro Cycling Manager allieta con le sue simulazioni il commissario tecnico di una società ciclistica che è dentro ognuno di noi (ok, solo dentro qualcuno di noi, ma hanno tutto il diritto di esistere anche loro, o no?). Come di consuetudine la nuova versione aggiorna il manageriale senza stravolgerne i meccanismi, apportando alcuni semplici miglioramenti qua e là. Vediamo insieme cosa hanno pensato per noi i Cyanide questa volta.

UN NUOVO MOTORE PER LA BICI?

No, non stiamo parlando della polemica esplosa durante il Giro d'Italia riguardante i mini motori a volano nascosti, pare, nelle canne delle biciclette di alcuni "campioni" (certo che arrivare a dopare anche le bici è veramente il colmo...). In realtà ci occupiamo della novità più evidente di PCM 2010: il nuovo engine grafico. I miglioramenti rispetto al passato sono evidenti, specialmente nelle inquadrature ravvicinate: texture più dettagliate e precise per i corridori (escludendo le facce, sempre anonime e piuttosto uniformi per dettagli e animazioni), maggiore varietà negli elementi di contorno... in sostanza, un buon progresso per un titolo di questa categoria, che non ha certo nell'esperienza visiva il suo punto di forza.

La simulazione vera e propria, invece, sembra non abbia subito grandi modifiche, almeno visibili: la modalità carriera permette ancora di prendere in mano una squadra e gestirla in ogni fase, dall'allenamento alla scelta delle corse (singole, a tappe, campionati... la simulazione comprende un calendario completissimo di ogni evento reale), dalla selezione dei nuovi talenti alla contrattazione per i big. A voler proprio vedere, l'unica vera novità è riscontrabile nell'altra modalità di gioco, la stagione: qui è possibile anche tracciare nuove gare e invitare i vari team a partecipare alla propria "classica" o al tour dei quattro condomini, se volete. Certo, in quest'ultima modalità si perde parte della simulazione (l'allenamento dei propri ciclisti, la scoperta di giovani talenti da inserire in squadra, la gestione delle sponsorizzazioni), ma il motore di creazione delle tappe e dei percorsi è ben fatto e la stesura di nuovi tracciati risulta semplice anche per un neofita del design di corse ciclistiche. A parte la piacevole variazione sul tema rappresentata dalla stagione, sembra comunque che Pro Cycling Manager 2010 aggiunga poco per gli appassionati e nulla o quasi per chi è indifferente al fascino di questo titolo, il che rende l'intero prodotto il solito must per gli invasati dell'ultima versione e il solito fantasma trascurabile per tutti gli altri.

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

Il nuovo engine, nonostante gli effetti e la cura nel rappresentare i percorsi, mostra tutti i suoi limiti nelle inquadrature ravvicinate dei corridori.

Commento

Pro Cycling Manager 2010 prosegue indisturbato il suo percorso solitario in un segmento di mercato decisamente libero da concorrenti e alternative. Le novità visive di questa edizione, le caratteristiche di gioco che consentono di disegnare tracciati e percorrerli, ci sembrano aggiungere qualcosa senza di certo stupire nessuno. Il risultato? Come sempre, un titolo necessario per gli appassionati impallinati all'idea di rimanere una versione indietro, o una simulazione piuttosto ostica e tutto sommato trascurabile per tutti gli altri.

Pro: Nuovo motore grafico
Modalità crea la tua corsa

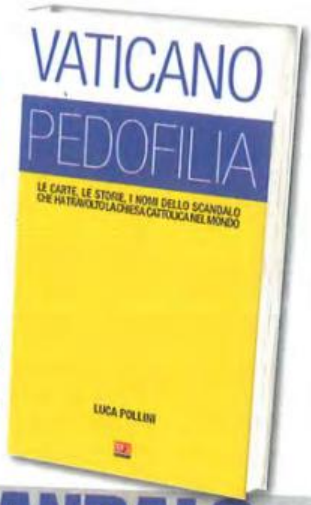
Contro: Poco appetibile per chi non ama il genere
Per niente innovativo

VOTO 65

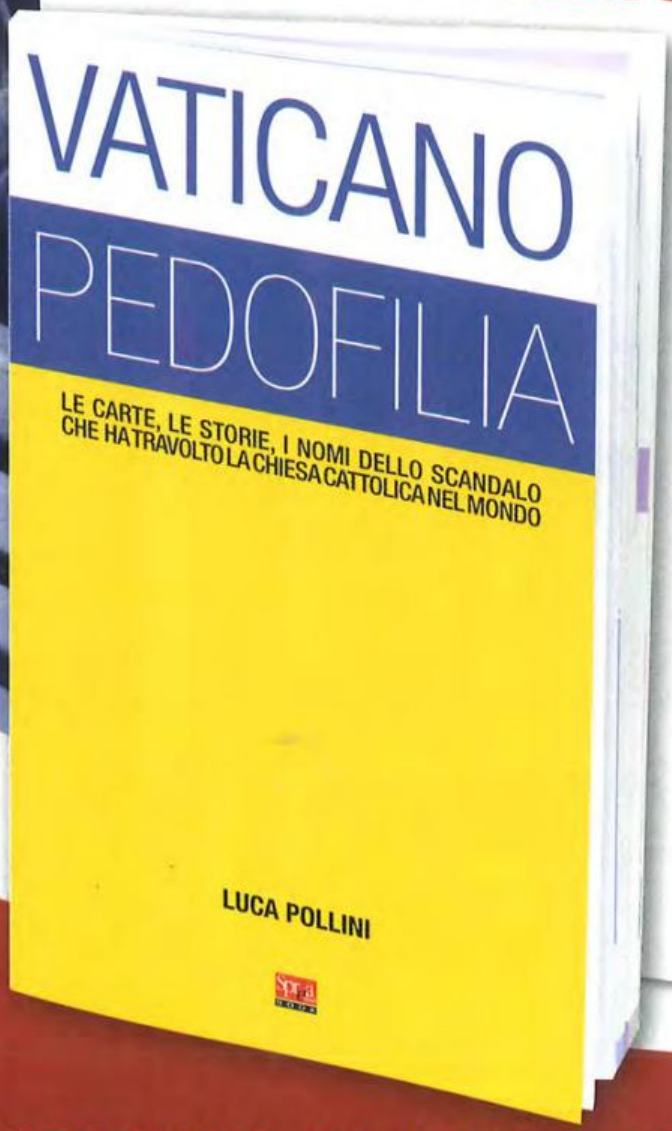
Lo *SCANDALO* che ha scosso il *MONDO!*

1° EDIZIONE 200.000 COPIE!

CHIESA SOTTO CHOC



IL LIBRO INCHIESTA SULLO SCANDALO CHE HA TRAVOLTO IL VATICANO



l'espresso
«SCACCO AL PAPA»

The New York Times
«UN PAPA PUÒ DIMETTERSI?»

DER SPIEGEL
«RATZINGER: (IN)FALLIBILE»

The Washington Post
«COME È PIÙ DEL WATERGATE»

Libération
«BISOGNA CAMBIARE PAPA?»

Süddeutsche Zeitung
«LA CHIESA HA NASCOSTO»

DOCUMENTI E CRONACA - N1/2010 - €7,90
Sprea Editori BOOK
9 772036 123022 00001
M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO

IN **EDICOLA** E NELLE **MIGLIORI LIBRERIE**

Sprea Editori BOOK

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

AION: Tower of Eternity

Nel corso degli ultimi cinque anni quanti titoli possono aver goduto della stessa hype di cui è stato oggetto Aion nel mercato dei MMORPG? Probabilmente solo Warhammer Online e sappiamo tutti molto bene com'è andata a finire. A otto mesi dalla sua pubblicazione, ci troviamo in questa sede a valutare con un primo TGM After l'impatto sul mercato europeo di Aion – Tower of Eternity. Molto insolitamente per un titolo di queste dimensioni, la fase di pubblicazione è stata praticamente assente da qualsiasi genere di problematica relativa al buon funzionamento del gioco, giunto sui server europei già in versione 1.5 dopo un anno abbondante di rodaggio sulle piazze asiatiche. È stata quindi evitata la classica trafila di patch e contropatch che in genere caratterizza le prime settimane di lancio, accorgimento in grado di restituire un'immagine molto positiva del gioco sul piano della stabilità e della performance. Nei primi mesi di vita, i server si sono confermati pieni a ogni ora del giorno e della notte grazie a un numero di sottoscrittori veramente importante per un titolo che si preannunciava come l'anti-World of Warcraft per eccellenza. Solo pochi fix si sono presi cura di qualche baco di secondaria importanza e hanno traghettato il titolo fino alla fine del mese di maggio, in cui è stata pubblicata la versione 1.9 che ha introdotto nuovi contenuti per i pet e un ribilanciamento del PvE che ora conferisce maggiore esperienza nel momento in cui si portano a termine le quest. Tuttavia è proprio lo scarso dinamismo di NCSoft l'aspetto che ci ha convinto meno: Aion avrebbe meritato un'iniezione di contenuti piuttosto consistente già a ridosso delle feste natalizie, in modo da tener viva l'attenzione degli appassionati. A prescindere da quanto si sarebbe portati a pensare, infatti, il titolo di NCSoft è un MMORPG dalla struttura profondamente "asiatica" che oltre il trentesimo livello non offre molte opportunità "avventurose" per far crescere il proprio personaggio. Manca quindi una certa varietà in termini di quest endgame, e questo finisce per obbligare i giocatori a ripetere missioni già fatte e dedicarsi al grind più sfrenato per accumulare l'esperienza che serve a crescere di livello. Un gioco ancora molto (troppo) coreano per mantenere l'interesse di un pubblico europeo abituato alla mole di contenuti PvE di World of Warcraft o Age of Conan. Un'impressione confermata anche dalla struttura del sistema di crafting, pensato per costringere gli utenti a trascorrere molte ore nelle lande di gioco alla ricerca dei materiali necessari o all'asta per acquistare (con il denaro proveniente sempre da ore di grind) quelli più rari. La scarsità di novità si è riflessa anche sul fronte del PvP, rimasto immutato rispetto alla versione originale. A conti fatti non si può dire che abbia avuto particolare successo, visto che si tratta di un continuo zergare la fazione avversaria in un Battleground gigantesco appositamente pensato per questa funzione: divertente all'inizio, ma piuttosto privo di senso dopo qualche mese di agguati e risse solo per ottenere la più alta reputazione possibile. Un impegno tutto sommato trascurabile pensando al fatto che la forza del proprio personaggio dipende maggiormente dall'equipaggiamento ottenibile più grindando che non a furia di riconoscimenti per il valore in battaglia. La nostra opinione attuale riguardo ad Aion non può quindi andare oltre un solido bollino giallo: manca ancora quel quid in grado di fargli fare il salto di qualità definitivo che tuttavia potrebbe arrivare con una nuova patch in fase di lavorazione. I suoi contenuti sono stati sintetizzati in un video che circola da qualche tempo e che prometteva parecchie innovazioni: una nuova zona da esplorare, nuove cavalcature, housing, nuoto, cambi di stagione e un rifacimento del PvP che entro la fine dell'estate dovrebbe dare nuovi spunti di interesse al pubblico che popola i server europei. Come da consuetudine per i MMO di alto livello come questo, rimandiamo la valutazione definitiva all'inizio del 2011, data in cui il destino commerciale di Aion assumerà contorni sicuramente meglio definiti.

BORDERLANDS

Non ci sono molti dubbi a riguardo: Borderlands è senz'ombra di dubbio uno degli ibridi FPS/RPG più atipici, ma al contempo interessanti del panorama ludico attuale. In un settore che vive di brand, seguiti e investimenti garantiti più dai fasti del passato che dalle innovazioni del presente, il lavoro di Gearbox è stato sicuramente una ventata d'aria fresca molto gradita. Purtroppo, le considerazioni sul marketing di questo gioco espresse da parte del nostro ToSo nel suo editoriale d'esordio erano quanto mai azzeccate: se le versioni console si sono comportate piuttosto bene, quella PC non è riuscita a creare una community altrettanto vasta e in grado di garantire numeri a sette cifre tali da poterlo considerare un successo di alto livello per la sua componente online.

In ogni caso, la comunità, per quanto piccola, è tuttora piuttosto attiva e impegnata a bazzicare per le terre di confine del gioco sfruttando a fondo le notevoli potenzialità in termini di divertimento della modalità cooperativa online. Proprio il multiplayer cooperativo è la giustificazione migliore per un acquisto ritardato di Borderlands, consigliabile se effettuato in concomitanza con altri tre amici intenzionati a trascorrere qualche settimana al sole del deserto insieme a noi. La conferma di quanto 2K Games stia supportando questo gioco per la sua vita commerciale online è evidente anche dalla cronologia delle tre maggiori patch, uscite a ridosso della pubblicazione, verso i primi di febbraio e a metà primavera: prima la correzione dei maggiori bachi riscontrati su PC, poi un netto miglioramento del netcode e della connettività in generale e infine una serie di bilanciamenti dei valori di armi e oggetti volti ad affinare il gameplay prima del termine del supporto ufficiale. Movimenti molto apprezzati dalla community che tuttavia ha concentrato maggiormente il proprio interesse sui contenuti aggiuntivi. La politica di pubblicazione continua di espansioni scaricabili che hanno via via aggiunto nuove quest, oggetti e zone esplorabili è stata sicuramente azzeccata per come ha dato in pasto all'utenza nuovi contenuti di qualità. Zombie Island of Dr.Ned, Mad Moxxi's Underdome Riot e The Secret Armory of General Knoxx garantiscono anche ai sopravvissuti dell'apocalisse più esigenti un numero molto consistente di ore di divertimento supplementare a un prezzo tutto sommato popolare. Supporto, contenuti e una buona dose di motivi per apprezzare Borderlands in compagnia ci sono dunque tutti: l'unico neo di una certa importanza riguarda, come detto, le dimensioni non vastissime della comunità PC. Un problema che non ci impedisce di rifilargli un apprezzabile bollino verde, consigliandovi di coinvolgere almeno altri tre amici e parenti in un acquisto ritardato che potrebbe sorprendere tutti in egual misura.

TGM N° 254

E finalmente è arrivata l'estate. Sotto l'ombrellone c'è chi legge un libro giallo, chi la Settimana Sudoku, chi si lascia cullare dalla brezza e dai nostri consigli multiplayer. Se allegassimo anche il ToSo con un ventaglio da Faraone egiziano?

EVENTI

A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

VIDEOGAMES PARTY: PELOTA 2010

L'unico vero evento multiplayer rimasto in Italia?

I bei tempi andati. Ricordo ancora con una certa nostalgia le estati di qualche anno fa in cui la prima pagina della FragZone di TGM era costantemente occupata dal report di un evento dal vivo in terra italiana. Spesso toccava fare selezione tra più manifestazioni dando copertura al più importante e relegando a un semplice boxettino quelli minori. Quattro anni (e la più devastante crisi economica degli ultimi ottant'anni) dopo siamo qui a fare esattamente l'opposto: contare sulle dita della mano di un uno zombie gli eventi di un certo rilievo. Il più importante del biennio 2009-2010 è sicuramente l'appuntamento di Videogames Party, che a cadenza quadrimestrale propone eventi completamente gratuiti capaci di attirare sempre una bella cornice di pubblico. Anche per l'evento del 12/13 giugno presso la Pelota Jaialai in centro a Milano la formula vincente si è confermata quella di proporre un mix di contenuti imperniati sul mondo dei videogiochi in grado di fare la felicità di sponsor e visitatori. Il Videogames Party (www.videogamesparty.it) è da sempre un grosso calderone in cui finiscono modding, musica, presentazioni, cosplay, carte collezionabili e sport da strada che fanno da corollario al piatto forte rappresentato da videogiochi per PC e console. Gli eventi e i tornei per entrambe le piattaforme non mancano, grazie allo strepitoso numero di postazioni di gioco messe a disposizione del pubblico per una partitina veloce con le ultime novità (sono stati presentati, tra gli altri, Blur, Split/Second Velocity, Transformers la Vendetta del Caduto) o per cimentarsi in tornei all'ultimo sangue per i titoli multiplayer più giocati. L'evento di Milano sul fronte PC è stato caldissimo per gli appassionati di Unreal Tournament III, che grazie alla competenza e disponibilità di Alessandro "Lazarus" Mazzetta (vecchia conoscenza degli eventi multiplayer made in TGM) hanno disputato a tempo di record tornei 1vs1 e 5vs5 tra il sabato e la domenica. Altre postazioni di gioco, appositamente attrezzate per simulatori di guida, picchiaduro e giochi musicali di vario genere hanno dato spettacolo, impreziosito da un contorno assolutamente di prim'ordine. In particolare, degni di nota sono stati i costumi della Umbrella Corporation, che hanno intrattenuto gli astanti con rievocazioni da invasione zombie degna del miglior Romero, affiancati da vari cosplayer in tenuta "regolamentare". Su tutto questo marasma di pubblico ospitato sul palco per giocare, lanci di gadget e concerti (si sono esibiti anche i Gem Boy con un'esibizione assolutamente demenziale), spicca l'instancabile attività di Yoyo: presentatore sul palco e battitore libero in giro per il playground alle prese con giocatori e semplice pubblico. Il bilancio dell'evento è stato estremamente positivo: oltre seimila visitatori hanno varcato i cancelli della Pelota garantendo il successo della manifestazione che vede già la preparazione del suo seguito ufficiale a LuccaComics verso la fine del prossimo mese di ottobre. Voi non prendete impegni perché le novità che questi ragazzi hanno in serbo per le prossime edizioni della manifestazione hanno veramente dell'incredibile.

La presenza console era sicuramente predominante, ma anche i PC non se la sono cavata male con aree dedicate al modding...

... e tornei a più non posso per Unreal Tournament 3. Ecco Lazarus alle prese con gli sconfitti.

Oltre seimila visitatori in due giorni di videogiochi, presentazioni e tanto divertimento. Si vedono decisamente tutti.

Il Cosplay è da sempre una delle componenti più interessanti di Videogamesparty. Quale sarà il vostro prossimo costume?

A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

DATI PER MORTI, MA NON TROPPO

Manuale di sopravvivenza a un'orda di zombie (seconda parte).

È ormai ufficiale: la zombie mania ha preso più o meno tutti grazie al successo della serie Left 4 Dead. Dopo la guida al multiplayer del mese scorso dedicata ai Survivor, è venuto il momento di chiudere il cerchio con i consigli su come affrontare la modalità versus nei panni di zombacci intraprendenti e con qualche abilità in più rispetto alla carne da cannone che normalmente popola il gioco. Ecco una veloce disamina delle tattiche più utilizzate in gruppo e delle caratteristiche degli Special Infected consigliate per impedire ai vostri avversari di arrivare alla salvezza prima di voi.

MUTUO SOCCORSO

Il drastico cambio di giocabilità della modalità Versus di entrambi i capitoli di Left 4 Dead è sicuramente uno dei pregi migliori di questo gioco: dopo la relativa sicurezza dovuta al vasto impiego di armi da fuoco e al mutuo soccorso che il gruppo è in grado di offrire a ogni suo membro, si passa alla malinconica solitudine di mutanti senza speranza il cui obiettivo è quello di impedire ai nostri avversari di arrivare alle zone sicure in un tempo inferiore al nostro. Il gameplay cambia drasticamente visto che in primis non è possibile soccorrere uno special ferito, non è consigliabile muoversi in piena luce ed è praticamente inutile tentare attacchi in solitario a causa della potenza di fuoco del gruppo o anche di un singolo ben allenato. Per arrivare al successo nel minor tempo possibile si possono quindi fare tre generi di considerazioni: le tattiche migliori da utilizzare, lo studio delle mappe e il miglior uso possibile delle caratteristiche dell'infected che si sta utilizzando. Vediamole insieme.

TUTTI INSIEME, APPASSIONATAMENTE (E AL MOMENTO GIUSTO...)

Per fermare i Survivor, fondamentale è la tempistica con cui portare gli attacchi che devono sempre essere, per quanto possibile, coordinati, simultanei e aventi per oggetto un membro specifico del party avversario. La prima cosa da fare, durante la pausa tra un round e l'altro, è quella di individuare i giocatori migliori nelle statistiche di uccisioni dei common infected e renderli bersagli dei propri attacchi. Non tutti i giocatori sono uguali e togliere di mezzo il più velocemente possibile le migliori bocche da fuoco avversarie è un vantaggio che pagherà molto bene durante le ondate d'attacco successive. Dato per scontato questo assunto di base, compito che può essere assolto in maniera egregia da un Hunter o uno Smoker, occorre abituarsi a leggere la situazione molto velocemente e restare in attese delle decisioni del Director per quanto riguarda l'attivazione delle orde. Attaccare il gruppo all'aperto solo quando ci sono pochi zombie normali nei paraggi è praticamente un suicidio bello e buono: aspettare l'arrivo di un'orda e farsi sotto in contemporanea pochi secondi dopo che questa ha iniziato a colpire è invece il momento propizio, le cui conseguenze possono essere esacerba-

Il Charger è pericolosissimo, soprattutto perché spesso è in grado di rompere l'unità dei survivor facendo perdere loro coordinazione.

I Jockey sono fastidiosi ma nulla di più: usateli solo per attaccare nemici isolati.

La gang dei putrefatti

HUNTER
In genere l'Hunter è una delle classi più utilizzate, quindi è fondamentale imparare a usare con criterio le sue abilità. L'aspetto più caratteristico e il lungo salto che questi compie e che gli permette di coprire notevoli distanze piombando addosso al malcapitato: imparare a calcolare distanza e punto di atterraggio richiede un po' di tempo, ma garantisce ottimi atterramenti una volta che ci si è fatta la mano.

BOOMER
Grasso, grosso e puzzolente, il Boomer è uno degli infected più difficili da usare a causa della sua lentezza e del caratteristico verso, che lo rendono un bersaglio facilissimo. Aspettare l'assalto dei compagni nell'invisibilità del respawn e farsi sotto di sorpresa da dietro un angolo nei momenti più caotici è sicuramente la tattica migliore da adottare.

SMOKER
Sempre presente, lo smoker può essere molto pericoloso in relazione alla sua posizione: può infatti portare il suo attacco speciale con la lingua, in grado di trascinare via un membro del gruppo. Finestre, tetti, e zone sopraelevate sono luoghi ideali per eseguire l'attacco finale, possibilmente all'ultimo sopravvissuto.

JOCKEY
Il meno efficace degli Infected "immobilizzanti", ma comunque un avversario da non sottovalutare visto che può muoversi con rapidità quasi quando l'Hunter e portare a spasso un membro del gruppo per parecchi secondi.

TANK/CHARGER
Lo spawn come Tank o Charger è una situazione piuttosto rara: per questo motivo occorre conservare questa opportunità per il momento giusto. Attaccare durante un'orda o dopo che il gruppo è stato investito dal vomito di un Boomer è sempre la tattica migliore. Seguite il gruppo nelle tenebre del respawn e saltate fuori al momento giusto.

te dalla composizione del luogo in cui avviene l'attacco. In genere stanze, corridoi e luoghi chiusi sono da evitare per la facilità con cui i survivor possano concentrare il fuoco in una sola direzione o al massimo due. Zone aperte circondate da tetti, vegetazione o altri ripari di grosse dimensioni sono invece l'ideale per un agguato ben congegnato. L'ipotesi di scuola vede un Boomer sbucare da un angolo per andare a farsi esplodere in mezzo al gruppo: mentre la bile acceca i malcapitati, gli altri giocatori devono essere bravi a individuare immediatamente quale survivor non è stordito e stenderlo al volo. Gli Hunter sono l'ideale per questo genere di operazione, ma anche un Jockey o uno Smoker posizionato lontano può svolgere egregiamente questo compito.

Per utilizzare al meglio uno Smoker occorre molta pratica e una buona conoscenza delle mappe, in particolare le zone più elevate.

APPARIZIONI, SPARIZIONI...

Uno degli aspetti più importanti, ma anche più sottovalutati dai gruppi d'infetti meno abili, sono le capacità di respawn dei propri alter ego: un agguato ben riuscito dipende, nella stragrande maggioranza dei casi, da una preparazione accurata che deriva in buona parte da un corretto respawn in relazione alla posizione del gruppo. In genere i Boomer devono piazzarsi lungo il percorso in attesa che il party arrivi facendosi esplodere il più vicino possibile. Gli Smoker sono molto efficaci quando lasciano passare i survivor e li tirano indietro in direzione di una location già visitata. Una buona tattica per gli Hunter è proprio quella di aspettare che un membro del gruppo arrivi in soccorso per attaccarlo di sorpresa, sperando che gli zombie normali riescano a tenere impegnati sufficientemente a lungo i sopravvissuti ancora in grado di reagire.

Apparire al momento giusto è ancora più importante del farlo nel posto giusto.

01:30.00
SCORE 0 / 16
26 SECONDES AVANT LE DÉBUT DU ROUND
BOOMER
Choisissez où réapparaître
En attente de la sortie des survivants de l'abri...
RiDONKulous : sorry caps

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

BETAMACHINE

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Curioso il mondo delle beta: si va avanti praticamente per mesi parlando solo di MMORPG e, piuttosto occasionalmente, di qualche RTS anche se di notevole peso come World of Warcraft. Poi ci si ritrova nel pieno dei mesi estivi a infilare la beta di due giochi di guida consecutivi. Il mese scorso Need For Speed: Online e questo mese il suo concorrente per eccellenza di sempre: Test Drive, che presenta la versione Unlimited 2. La struttura dei due titoli è simile e l'impressione è che EA e Atari cercheranno di andare a occupare una nicchia di mercato, quella dei MMO corsaioli, che fino a questo momento è stata lasciata libera dalla concorrenza. Come avevamo notato anche per NFSO, l'influenza strutturale da cui i ragazzi di Eden Games hanno preso spunto per lavorare è sicuramente il modello di free roaming messo in mostra nella serie GTA e Driver, contaminato dal gameplay di arcade feroci come Burnout e Blur. Fin dai primi minuti abbiamo notato che la totale libertà concessa al giocatore permette di ammirare una riproduzione assolutamente eccelsa dell'isola di Ibiza, di un livello qualitativo in grado di lasciare senza fiato. Definita, splendete e rifinita in ogni minimo dettaglio, dopo un paio di vasche a bordo di supercar potentissime, l'ambientazione risulta molto più vasta di quella vista in azione in Need for Speed Online. I tremila Km quadrati sbandierati da Eden Games paiono proprio essere una realtà e non ci sono dubbi sulla quantità di mascelle che si schianteranno al suolo nel momento in cui palazzi, palme e riviere inizieranno a sfrecciare a velocità siderali fuori dal vostro finestrino. I primi minuti di gioco chiariscono la natura glamour di questo titolo, che vuole ricreare in dettaglio la vita di un riccone qualsiasi con tanto di casa di lusso dotata del classico garage dei sogni. Si sceglie una vettura e s'inizia a scorrazzare nelle gare preimpostate contro altri veicoli gestiti dalla CPU: ma è nel momento in cui entrano in gioco altri piloti umani che il vero divertimento inizia. Tutto il campionario più classico di gare a tempo, a checkpoint, a percorso libero o a sportellate, è stato preso in considerazione per creare un gioco in grado di offrire il maggior numero di possibilità sul fronte del gameplay. Il fatto che le auto non subiscano alcun genere di danno ci ha lasciato un po' di amaro in bocca visto che spesso viene a mancare l'ingrediente base per la spettacolarità di molti incidenti. In ogni caso si tratta di una decisione coerente con la scelta di Eden Games di appagare l'occhio dei puristi di carrozzerie lucide e linee perfette, più che i maniaci del rottame fumante. In aggiunta alle gare, rese piacevoli da un sistema di controllo decisamente fluido e immediato, quello che colpisce è l'aspetto gestionale della nostra magione. Oltre a gareggiare per vincere tanti bei soldini con cui

personalizzare e potenziare le vetture (nonché acquistarne di nuove), è possibile dar libero sfogo al proprio edonismo estetico riarredando la nostra villa dei sogni per farla arrivare a livelli di sfarzo mai visti. Un'inutile orpello? Non esattamente: uno degli aspetti su cui Atari punta maggiormente è quello sociale: potremo circolare liberamente a piedi per casa, invitare gli amici a fare baldoria sbattendo loro in faccia le ricchezze guadagnate a furia di corse clandestine, organizzando party a base di musica martellante e signorine desnude. Più o meno quanto accade nella realtà?

MODALITÀ: **CLOSED** STATUS: **Attiva**
SITO: **http://www.testdriveunlimited2.com/** USCITA: **Settembre 2010**

A cura di **Paolo Davide "Mascalzone" Lumia** (masca@sprea.it)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: questa volta direttamente dall'E3 di Los Angeles!

Puntatone speciale questo mese per le Massive, dato che il sottoscritto si è recato oltreoceano per assistere alla fiera dell'intrattenimento losangelina apposta per dare uno sguardo approfondito alle ultime novità proposte dal mercato dei titoli persistenti. Vi espongo dunque il meglio di quel che avevano da offrire a tal tema gli smisurati padiglioni del Convention Center. Difficile scegliere da cosa iniziare, ma posso intanto dirvi che dell'annuncio più atteso, quello relativo a **Warhammer 40000: Dark Millennium Online** ci siamo occupati nel reportage principale. Passo dunque direttamente al secondo in ordine di hype, naturalmente **Star Wars: The Old Republic**. Il titolo è stato oggetto di una lunga presentazione da parte di BioWare e LucasArts allo stand EA: oltre alle principali caratteristiche già note, sono state sciorinate molte novità, dal nuovo e assolutamente fantastico trailer "Hope", che mi auguro tutti abbiate già avuto modo di apprezzare, a importanti rivelazioni riguardo a ciò che verrà proposto nel gioco. In primis, le player ship, o navi dei giocatori che dir si voglia, che oltre a costituire il principale mezzo con cui ci si sposterà da un pianeta all'altro costituiranno anche l'elemento cardine dell'housing: saranno infatti completamente personalizzabili e costituiranno un importante ambiente sociale. Il loro numero complessivo non è ancora stato reso noto, ma ciò che si sa è che all'uscita ve ne sarà almeno una per ogni classe giocabile. Altro elemento che ha focalizzato l'interesse è stato il video tramite cui gli sviluppatori hanno mostrato quella che sarà l'evoluzione dell'equip nel corso della progressione del personaggio, nello specifico un cacciatore di taglie. L'ultimo velo calato all'E3 ha riguardato le War Zone, ovvero la prima feature del PvP di SW: TOR che sia stata svelata. Si tratta di scenari istanziati che vedranno contrapporsi i giocatori delle due fazioni in modo paragonabile a ciò che viene offerto dai battleground di WoW. Abbiamo anche avuto modo di mettere noi stessi le mani sul gioco potendo apprezzare le meccaniche di party, l'interfaccia e il sistema di combattimento: ciò che possiamo dire è che le classi paiono ottimamente caratterizzate e differenziate e che i ruoli nel gruppo saranno sostanzialmente quelli classici, così come tradizionale è il sistema di combattimento ad abilità. Altro titolo che abbiamo potuto provare in loco è l'attesissimo **Final Fantasy XIV**, che si conferma strepitoso dal punto di vista grafico e tecnico. Di assoluto rilievo le ambientazioni, disegnate e rifinite come solo i jappo sanno fare ed enormi quanto i fan si aspettano, nonché dinamiche in molte loro caratteristiche, come il tempo meteorologico e la "vita" degli NPC. Per ciò che riguarda il sistema di combat dobbiamo ammettere che ci è apparso un po' troppo macchinoso, in linea con quello del predecessore, frutto del compromesso di essere un titolo pensato per esser giocato anche su PS3. Piacerà sicuramente a chi ha già apprezzato l'XI... e a molti altri. Senza dubbio da segnalare per l'assoluta qualità del gameplay che promettono di offrire i titoli di Trion Worlds; **Rift: Planes of Telara** si presenta come l'ultima (in ordine temporale) e forse migliore incarnazione dei Theme Park MMO. Ci è parso una sorta di Aion ancor meglio rifinito graficamente, che punterà tutto sulla bontà della storyline e degli eventi in game, gestiti dagli stessi sviluppatori. Il tutto con una progressione ricca sia in termini di abilità e classi sia in termini di crafting e degli altri elementi di contorno, scongiurando quel

[RIFT] Aion senza farming: una chimera? No, Planes of Telara. E pazienza se non si potrà volare: lo giocheremo bevendo una Red Bull.

[SW:TOR] L'evoluzione del cacciatore di taglie secondo BioWare. C'è di che scatenare l'invidia di Boba Fett!

[FFXIV] La vastità e la grandiosità delle ambientazioni saranno due degli elementi portanti del nuovo MMO griffato Square-Enix.

[EoN] Cooperate and conquer... ecco lo slogan scelto da Petroglyph per pubblicizzare il gameplay di End of Nations. Dubito che il riferimento a C&C sia casuale.

[J:E] Jumpgate ce la farà finalmente ad uscire? Lo aspettavamo nel 2008... Ok che è un titolo ambientato nel futuro, ma a tutto c'è un limite!

[APB] Se le strade della città di San Paro vi sembrano tranquille, aspettate di entrare nei server di gioco. Fino a 200 player per "stanza" sono pronti a smentirvi!

[TERA] Se c'è un gioco che si segnala per animazioni fantasmagoriche e grafica stupefacente questo è proprio TERA. Speriamo che il resto sia all'altezza.

farming forsennato che è la principale piaga del titolo NCsoft, che presto avrà dunque un validissimo concorrente. Discorso a parte per **End of Nations**, forse il primo vero MMORTS di sempre. Sviluppato da Petroglyph, celebre per "titoletti" del calibro di Universe at War e Star Wars: Empires at War. Il gioco propone tutte le apprezzate caratteristiche dei titoli citati portandole in un ambiente persistente costituito da una mappa globale con linea del fronte in continuo movimento e gigantesche mappe che potranno accogliere fino a cinquanta giocatori. Con simili caratteristiche le premesse per un capolavoro a livello assoluto ci sono tutte.
Così come ci sono per **The Exiled Realm of Arborea**, MMORPG caratterizzato dal carisma conferitogli dal combattimento decisamente action che ne contraddistingue il gameplay e dall'eccellenza dell'impianto tecnico che ci ha privato della mascella. Una "coreanata", sì, ma come non se n'è mai viste.
Del tutto differente **All Points Bulletin**, già disponibile nei negozi nel momento in cui leggete e recensito sul prossimo numero. Il titolo EA promette di dar sfogo alla tamarraggine che c'è in ognuno di noi grazie alle grandi possibilità di personalizzazione di PG e automobili offerte dall'editor e dall'atrocità di ciò che potremo fare per dominare la guerra tra bande che impazzerà in lungo e in largo per la città in cui è ambientato il gioco.
Non poteva poi certo mancare Sony Online Entertainment, con i suoi cavalli di battaglia **DC Universe Online** e **The Agency**, entrambi previsti anche per console. Il primo è un action MMO incentrato sui principali personaggi della celebre casa di fumetti, il secondo un FPS che fa della modalità cooperativa e delle complesse missioni "stealth" la sua caratteristica più interessante, anche se non farà mancare una sana dose di frag. Il redivivo **Jumpgate: Evolution** faceva bella mostra di sé allo stand Gazillion, insieme ai simpaticissimi **LEGO Universe** e **Marvel Super Heroes Squad Online**. Se Jumpgate sembra finalmente pronto per la release, il MMO dei mattoncini pare completo ed intrigante, mentre l'ultimo è un browser game 3D che punta sull'impressionare, con lo stile super deformed, i giovanissimi.
Passando al free to play, menzione speciale va ai ragazzi di Cesena che stanno sviluppando **Victory: The Age of Racing**, titolo di corse automobilistiche che ci permetterà di salire a bordo di vetture di Formula Uno degli anni sessanta, settanta e ottanta per affrontare competizioni online che si annunciano imperdibili per ogni appassionato di giochi di guida degno di questo nome. Totale personalizzazione dei bolidi sia dal punto di vista estetico che prestazionale, modello di guida simulativo ma apprezzabile da chiunque, circuiti tosti e un supporto alla community completo e professionale paiono essere le caratteristiche vincenti di questa produzione. Se amate le quattro ruote non potete perdervelo: alla fase beta non dovrebbe mancare molto.
Facendo gli scongiuri perché **Black Prophecy** e **Battlestar Galactica Online** riescano a darci "for free" quello space action MMO che attendiamo da quando è stato annunciato Jumpgate, arriviamo infine ai titoli che ci hanno più favorevolmente sorpreso, quelli di Nexon. Se **Dragon Nest** è un titolo fantasy dallo stile manga che si segnala per la bontà del gameplay, **Vindictus**, di cui vi avevo già parlato su queste pagine un paio di mesi fa, mi ha lasciato davvero con l'acquolina in bocca. Trattasi di un action MMO caratterizzato da una valanga di gore mosso dal Source Engine (proprio lui) che promette di rivoluzionare il genere, almeno per quel che riguarda il combattimento. Avete presente gli RPG a la Borderlands? Ecco, meglio. Combo multiple, prese, mostri e avversari umani da fare a fettine insieme agli amici. Senza dimenticare le "solite" possibilità date dal Source, ossia fare a pezzi tutto quello che c'è su schermo o utilizzarlo come arma grazie alla fisica. C'è di che render obsoleti tutti i concorrenti in colpo solo, gratuitamente per di più! Arrivederci al mese prossimo!

[VINDICTUS] Stanchi di massacrare mob? Ecco un titolo che potrebbe farvi ricredere a proposito!

[VICTORY] Piloti di tutto il mondo, rallegratevi: Victory sta arrivando!

A cura di **Matteo "Elvin" Lorenzetti** (elvin@sprea.it)

MODIFICATION

Il miglior sparatutto multiplayer su motore Source?

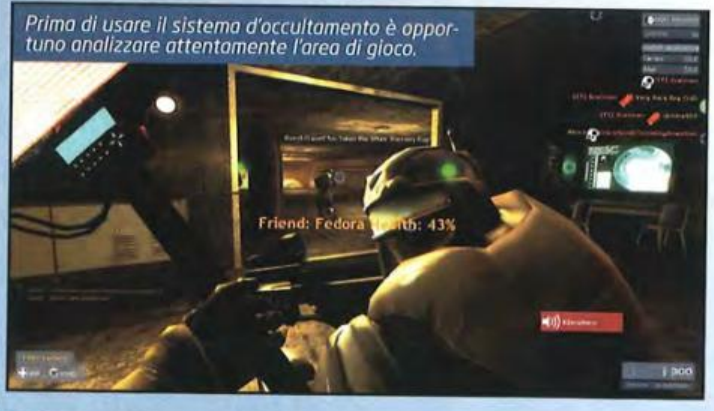
FPS - ORION MOD

GIOCALO SILVER DVD

Quella sui migliori mod multigiocatore per Half-Life 2 è una diatriba che si trascina da parecchio tempo. Molti sono convinti che la palma del migliore dotrebbe spettare all'ottimo Neotokyo, per qualità realizzativa e stile estetico. A quanto pare le cose potrebbero cambiare con il recente arrivo della versione 1.2 di Orion, uno sparatutto multigiocatore nelle vesti di total conversion, dedicata alle modalità deathmatch, team deathmatch e capture the flag. La prima versione del mod pubblicata la scorsa estate non era propriamente un capolavoro di completezza e stabilità: tra server in crash e problemi assortiti di gameplay, i primi dieci mesi di tempo hanno messo a dura prova la pazienza degli appassionati. Tuttavia, l'ottimo lavoro svolto dal team di sviluppo ha restituito un prodotto finalmente completo e giocabile che sta riscuotendo un notevole successo di pubblico. Completamente ambientato in scenari inediti, vede lo scontro tra due fazioni completamente identiche tra loro, diversificate soltanto in termini di armi a disposizione e di composizione delle classi, che i giocatori possono scegliere prima di entrare in gioco. L'assaltatore è il più votato all'attacco in virtù della potenza di fuoco e della possibilità di usare un jetpack capace di proiettarlo ad altezze notevoli, utile per aver ragione delle difese nemiche nelle mappe più complesse. Gli scenari sono infatti di vaste dimensioni e, per avere un buon interesse tattico, vanno affrontati quando le squadre sono composte da almeno una decina di membri per parte. Le mappe vedono la presenza di edifici, bunker e vegetazione molto ben realizzata tramite l'ultima versione del Source; ma anche in scenari di piccole dimensioni gli scontri a corto raggio possono dar vita a situazioni decisamente interessanti. Anche la classe di supporto ha la sua ragion d'essere in molte situazioni, mettendo in condizione i propri compagni di rifornirsi di munizioni ed essere medicati quando serve. La vera chicca tra le classi di Orion è tuttavia quella dello Sniper: oltre al classico fucilone di precisione, il tiratore torna molto utile nelle mappe di grandi dimensioni, in cui l'occultamento è essenziale per tenere costantemente sotto tiro le postazioni avversarie. E lo può fare con un sistema simile a quello utilizzato in Crysis, ispirato alla filmografia di Predator. Completano il quadro delle novità, una ventina di armi completamente inedite che rendono le prime ore di gioco una scoperta continua sulle loro potenzialità, che spesso si sposano con le caratteristiche delle varie mappe. Anche se tutte queste caratteristiche sono un potpourri di quanto visto in altri titoli e mod, è sicuramente il mix di gameplay e parte tecnica a rendere questo mod molto piacevole da giocare. Veloce, frenetico, dinamico, ma anche molto tattico proprio per la conformazione delle mappe che soprattutto in Capture the Flag mettono in mostra le potenzialità delle classi. Orion è quindi un mod solido e piacevole, a cui manca solo un'iniezione di modalità aggiuntive e magari una classe intermedia per raggiungere il livello qualitativo della concorrenza più blasonata. In ogni caso, tutto quello che c'è risulta ben fatto e la longevità è garantita da una comunità decisamente attiva, responsabile di input molto importanti per gli sviluppi passati (e futuri) del gameplay.

L'aspetto tecnico di Orion mette in risalto le qualità del Source...

... e anche vari aspetti del gameplay.


Prima di usare il sistema d'occultamento è opportuno analizzare attentamente l'area di gioco.

Titolo **ORION**
Gioco **HALF-LIFE 2**
Sito **http://www.orion-project.net**

GLOBALE **87**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

MODIFICATION

Il miglior S.T.A.L.K.E.R. di sempre diventa ancora meglio.

FPS/RPG - FACTION FRONTS

Non vi nascondo che del trittico di titoli dedicati al brand S.T.A.L.K.E.R. ritengo Clear Sky decisamente il migliore. A una maggiore cura per le sparatorie, si affiancava una gestione dinamica delle fazioni che, pur non perfettamente funzionale, rendeva il gioco spesso imprevedibile. Siccome la comunità di appassionati non si ferma praticamente mai, ecco arrivare quello che a tutti gli effetti pare essere il mod definitivo per questo titolo e che promette di riportarlo ai lustri che merita. Faction Fronts è una modification omnicomprensiva che altera vari aspetti del gioco. Il più importante riguarda sicuramente la dinamica del comportamento delle fazioni stesse, in particolar modo per quanto riguarda gli scontri occasionali e quelli organizzati. Ora la guerra sembra evolversi in modo decisamente più coerente che non in passato e le battaglie si concentrano effettivamente nelle zone degli artefatti più preziosi, spesso in concomitanza con il nostro arrivo. Per questo motivo bisogna tenere l'occhio costantemente incollato al radar e cercare di evitare gli sciami di Stalker delle due fazioni, che spesso si muovono velocemente da una parte e dall'altra della mappa per intercettarsi a vicenda, sparando su tutto quello che si muove, noi compresi. Ma le novità non si fermano qui: nuovi schermi per gli upgrade, meccaniche di compravendita per gli oggetti e le armi che impattano notevolmente sull'economia del gioco e tutta una serie di tweak grafici e di sostanza che non mancheranno di farvi riprendere in mano questo gioco, soprattutto se lo avevate trascurato in prima battuta.

Titolo **FACTION FRONTS**
Gioco **STALKER: CLEAR SKY**
Sito **http://www.moddb.com/mods/ffc**
GLOBALE **91**

FPS - ZOMBIE EDITION

Ok, Half-Life è con ogni probabilità il miglior sparatutto in prima persona di sempre e lo abbiamo giocato in tutte le salse possibili e immaginabili. Questa però sono sicuro che non l'avevate ancora vista. La Zombie Edition è infatti una modification che vi permette di affrontare l'intera avventura single player, una volta ad appannaggio di Gordon Freeman, nei panni prima di un Headcrab, poi di uno zombie e infine di uno zombie mutato a seconda del vostro stile di gioco. Anche se HL è ormai un gioco datato, questo mod è un vero e proprio colpo di genio che vi consigliamo assolutamente di provare per come costringe a uscire dalla mentalità di un FPS basato sulle armi da fuoco, mettendoci negli scomodi panni di un mutante alle prese con sentinelle, marine e difese robotizzate. Da provare assolutamente.

Titolo **ZOMBIE MOD**
Gioco **HALF-LIFE**
Sito **http://www.moddb.com/mods/half-life-zombie-edition**
GLOBALE **85**

PUZZLE - UNDERGROUND STORY

Non c'è niente da fare: fin dall'epoca della sua pubblicazione siamo stati dei fan di Portal, il puzzle game di Valve pubblicato in concomitanza con Team Fortress 2 e l'Episodio 2 di Half-Life 2, in cui è possibile affrontare i folli enigmi di un centro ricerche sotterraneo. Uno dei maggiori difetti del gioco originale era la sua notevole brevità, che non impediva a un giocatore accanito di portare a termine l'avventura in meno di cinque ore. Dopo vari pacchetti di mappe ben congegnate ma non proprio consistenti, abbiamo la risposta alle vostre necessità di passare da un muro all'altro senza posa. L'Underground Story Mod raccoglie in un'unica soluzione ben settantacinque mappe a difficoltà crescente, che non mancheranno di tenervi inchiodati allo schermo a grattarvi la testa in cerca della soluzione migliore. Pronti a scoprire se la torta è una bugia?

Titolo **UNDERGROUND STORY**
Gioco **PORTAL**
Sito **http://www.moddb.com/mods/portal-2-mappack**
GLOBALE **88**

HARDWARE

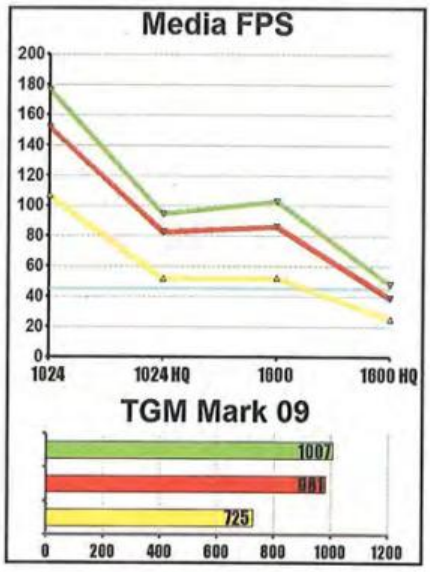
A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Potentissimo ma costoso, il supercomputer da gioco di Next domina incontrastato questo appuntamento con l'hardware di TGM, ma c'è spazio anche per diversi accessori...

I NOSTRI BENCHMARK

Games machine MARK09

I TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 2,66 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.450
⊖	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 980X	€ 915
⊖	vid	RADEON HD5970	€ 619
⊖	vid	GEFORCE GTX 480	€ 459
⊖	ssd	INTEL X25-M 160 GB	€ 430
⊖	vid	RADEON HD5870	€ 359
⊖	vid	GEFORCE GTX 470	€ 329
⊖	vid	GEFORCE GTX 465	€ 309
⊖	cpu	AMD PHENOM II X6 1090T	€ 289
⊖	vid	RADEON HD5850	€ 279
⊖	cpu	INTEL CORE i7 930	€ 259
⊖	vid	GEFORCE GTX 275	€ 235
⊖	vid	RADEON HD5830	€ 219
⊖	cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 189
⊖	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 170
⊖	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 155
⊖	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 149
⊖	vid	RADEON HD5750	€ 109
⊖	cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 90
⊖	vid	GEFORCE GTS 250	€ 89

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

C'è poco da dire a riguardo questo borsino: stavolta, per motivi editoriali davvero troppo lunghi da spiegare, il rilevamento dei prezzi è avvenuto a poco più di una settimana da quello precedente. Un lasso di tempo troppo limitato perché i prezzi potessero cambiare sensibilmente. Per questa ragione troviamo una situazione praticamente immutata rispetto a quella del mese scorso. Il borsino tornerà dunque al suo solito saliscendi il mese prossimo, mentre per questo mese dovrete accontentarvi dell'inedita pianura sovrastante.

NEWS IN BREVE

AI CONFINI DEL NETBOOK

Si chiama EeePC 1215N e sarà il prodotto che segnerà, probabilmente, la nuova linea di confine tra i netbook e i notebook visto che questo portatile, finalmente, dovrebbe garantire prestazioni superiori a quelle viste fin ora in questo genere di apparecchiature. Per ora si è visto solo in un blog asiatico, ma secondo le fonti sarà dotato di uno schermo di 12" da 1366x768 pixel e userà un processore dual core Atom D525 da 1,8 GHz accoppiato a un chip video ION 2 con tecnologia Optimus.

MEMORIE DA RECORD

Corsair ha recentemente introdotto sul mercato un nuovo kit di memorie DDR3 destinate in particolare al pubblico degli overclocker. Le Corsair Dominator GT GTX6 sono caratterizzate da una capacità di 1 Gbyte per modulo, usano memorie single rank e single side, e sono certificate dal produttore per una frequenza di clock massima di 2.625 MHz, con tempi pari a 9-11-10-30 e tensione di alimentazione di 1.65V. Il prezzo però è salato: circa 160 euro a modulo!

ARRIVANO I GRANDI OLED?

Stando alle dichiarazioni di Daniel Karecovsky, sales manager di una società che fornisce strumenti e macchinari a Samsung e LG, sono stati finalmente risolti i problemi che impedivano la realizzazione di pannelli OLED di grandi dimensioni e, per tanto, avrà presto luogo la produzione di pannelli fino a 42 pollici. In particolare, Samsung vanta già una solida esperienza nella produzione OLED, che ora sfrutterà investendo in nuove strutture produttive per monitor e TV ad altissima definizione.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

TOP

INTEL CORE i7 EXTREME 980X — € 915

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

OTTIMALE

AMD PHENOM II X6 1090T — € 289

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overcloccare a piacere.

ECONOMICA

AMD PHENOM II X2 555 — € 90

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE

TOP

ASUS P6X58D PREMIUM — € 300

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X, compatibile anche con SATA e USB di nuova generazione.

OTTIMALE

GIGABYTE GA-890GPA-UD3H — € 125

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

ECONOMICA

ASUS M3A78 — € 55

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO

TOP

RADEON HD5970 — € 619

3.200 straming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

OTTIMALE

RADEON HD5830 — € 219

Una piccola genialata: con caratteristiche a metà strada tra una 5770 e una 5850, offre delle buone prestazioni a un prezzo piuttosto ragionevole.

ECONOMICA

RADEON HD5750 — € 109

Il prezzo è un po' salato per un modello economico, ma considerando che la forza della GPU è indispensabile, è opportuno investire questi soldi in una scheda decente.

MEMORIE

TOP

6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

OTTIMALE

4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

ECONOMICA

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

TOP

INTEL X25-M 160 GB SSD — € 430

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

OTTIMALE

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB — € 160

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

ECONOMICA

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 65

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

TOP

EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

OTTIMALE

SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

ECONOMICA

LG W2234S-BN — € 129

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

LA CPU PIÙ VELOCE
L'XLX-01 monta un processore centrale Intel Core i7 980X a 3,33 GHz, il più veloce sul mercato consumer. Grazie ai sei core con HyperThreading è capace di elaborare fino a 12 processi per volta, offrendo in ogni caso la più elevata potenza di elaborazione attualmente reperibile. Il suo prezzo elevato, tuttavia, incide non poco sul costo globale del computer.

MOTHERBOARD "PROFESSIONAAALEEEE"
Qui la citazione del Pastore calza a pennello. La P6T6 WS Revolution è una scheda madre molto particolare, pensata principalmente per workstation dotate di processori Xeon, ma capace anche di offrire il massimo ai videogiocatori (3-way SLI con chipset aggiuntivo Nforce 200, per esempio). Mancano delicatezze oggi importanti come l'USB 3.0 e le porte SATA a 6 Gbps, ma le seconde sono rimpiazzate da due connettori SAS per dischi Serial Attached SCSI, ben noti a chi lavora con i server per la loro velocità e affidabilità.

STORAGE MIGLIORABILE
La combinazione è piuttosto felice ma, visto il prezzo finale, si poteva fare ancora di più: la scelta del disco di sistema è ottima, con un velocissimo SSD Intel X25 da 80 GB, ma quella per il disco dei dati lo è un po' meno. Il Western Digital Caviar Green da 1 TB non è male, ma forse se ne poteva mettere uno da 1,5 TB, o due in RAID-1. Il lettore Blu-ray disk fa anche da masterizzatore per CD e DVD, ma non scrive su Blu-ray.

COMPARTO VIDEO DI PRIMISSIMO LIVELLO
Due schede video GeForce GTX 480 in SLI offrono una potenza di calcolo inaudita sia per chi gioca (che potrà farlo agevolmente anche in 3D vero, con gli occhialini di Nvidia e uno o più schermi appositi), sia per chi si diletta con le applicazioni GPGPU. Con una configurazione del genere, infatti, CUDA vola.

MEMORIA: TANTA E VELOCE
Sul sistema sono montati 6 GB di RAM DDR3 a 1600 MHz, un taglio e una velocità perfetti per il processore montato sul sistema. Il sistema fornito in dotazione con la macchina è Windows 7 a 64 bit, per cui non c'è pericolo che un singolo byte di questa memoria vada sprecato inutilmente.

BUON ALIMENTATORE
Il Chieftek da 1200 Watt è una buona base per un sistema del genere: garantisce la potenza necessaria e dispone di due linee +12W da 25 Ampere, indispensabili per alimentare correttamente le due schede video in SLI. C'è da dire, tuttavia, che i consumi finali di un sistema del genere non saranno affatto contenuti e, per tanto, prepariamoci a ricevere bollette più salate!

OTTIMA "CONFEZIONE"
Il case Thermaltake è modulare e la parte frontale è forata, garantendo in questo modo il ricircolo dell'aria. All'interno, trovano spazio diverse ventole illuminate che, oltre a raffreddare il tutto, danno anche un tocco di personalità in più all'intero sistema.

NEXT XLX-01

Produttore: Next **Prezzo indicativo:** da € 3.449

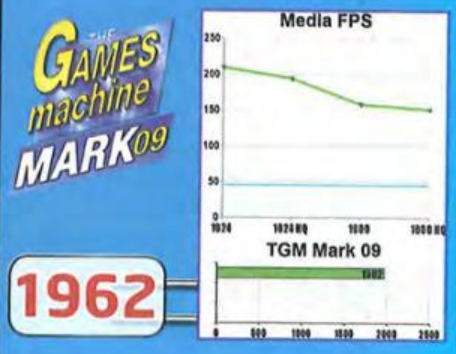
Un computer come questo è piuttosto atipico. Di solito i produttori cercano di ammaliare il pubblico con le piccole novità, come per esempio la disponibilità di porte USB 3.0 o di porte SATA ad alta velocità, offrendo il tutto a un prezzo concorrenziale. Next, invece, ha deciso di costruire un PC per veri intenditori, scegliendo i pezzi con la massima accuratezza e lasciandoci letteralmente di stucco per i risultati. Il suo XLX-01 infatti abbandona le classiche schede madri per giocatori, per proporne invece una da "super computer" lavorativo, priva delle ultime porte USB ma capace di offrire due connettori per dischi SAS, un'assoluta rarità nel mercato consumer ma una scelta comunissima tra i server, dove velocità e affidabilità sono considerate qualità mission-critical. Se la configurazione standard del sottosistema dischi ancora non ci soddisfa (e stiamo parlando di un SSD da oltre 200 MB di transfer-rate al secondo, più un altro disco tradizionale da un tera! Mica bruscolini...), possiamo usare i connettori SAS per aggiungere altri dischi di primissima qualità. Per l'USB si fa sempre in tempo, visto che sulla scheda ci sono ben 6 connettori PCI Express e, per tanto, ad aggiungere un controller apposito si fa sempre in tempo. La potenza di calcolo, come abbiamo già messo in evidenza nei dettagli qui in alto, è davvero inaudita: le due GPU più veloci sul mercato al servizio del processore centrale più veloce e più potente in assoluto, un connubio che farà certamente felici quelli che, oltre a giocare nel modo più lussuoso possibile, vorranno lanciare applicazioni GPGPU e vederle eseguire in un battibaleno. Tutto questo, però, ha un prezzo non indifferente: quasi 3500 euro, quando magari la scelta di un PC più moderato, sempre con un processore i7 ma di categoria immediatamente inferiore, una singola scheda video GTX 480 o HD5970, una scheda madre più tradizionale e un buon sottosistema dischi, fornirà prestazioni certamente più basse, ma assolutamente sufficienti per soddisfare lo stesso tipo di esigenze. Per metà prezzo o poco più. Chi vuole il massimo, però, per adesso sa cosa prendere.

I PC "SUPER-ESAGERATI" RIPROPONGONO SEMPRE IL MEDESIMO PROBLEMA: OFFRONO UNA POTENZA INDUBBIAMENTE SUPERIORE, MA SOLO PER POCO TEMPO

8.0

I BENCHMARK

Abbiamo sottoposto il computer di Next alla nostra consueta suite di giochi e il risultato è ovviamente strabiliante. Più di 150 frame per secondo anche alla risoluzione più alta, con tutti i filtri attivati!



SCHERMO TOUCH DA 10,1"
Dopo mesi che se ne parlava, lo schermo di un netbook diventa sensibile al tocco. E lo fa con un touch screen resistivo di nuova generazione, utilizzabile tanto con il pennino quanto con le dita. L'interfaccia software di ASUS non è male, ma si può ancora migliorare.

PIÙ MEMORIA
Nel T101MT trovano spazio 2 GB di RAM (contro il singolo giga normalmente montato su questa categoria di macchine) e un disco fisso da 320 GB. Il passaggio da XP a Windows 7, se non altro, ha portato a questo sostanziale miglioramento rispetto al passato.

PIUTTOSTO CARO
La possibilità di convertirlo in tablet è certamente un valore aggiunto, ma non riusciamo a intravedere perché mai uno schermo touch dovrebbe costarci 100 euro in più rispetto a tutti gli altri netbook in circolazione. In senso assoluto, però, tutto sommato è un buon prezzo: basta vedere cosa costa un'iPad!

ANIMA DOPPIA
Lo schermo ruota attorno a questo perno cromato, all'apparenza piuttosto resistente. Va però fatta attenzione a non sottoporre l'apparecchio a torsioni eccessivamente forti o repentine.

TASTIERA A ISOLA
Quando viene utilizzato come un comune portatile, l'EeePC T101MT offre una comoda tastiera a isola, montata su uno chassis nero con inserti argentati. L'aspetto è piuttosto simile a quello degli ultimi netbook della stessa ditta, dimensioni e peso pure.

SOLITA POTENZA
Il processore Atom fa quello che può con Windows 7, appesantito anche dall'interfaccia proprietaria di ASUS per lo schermo touch. Alla base del computer c'è un N450 da 1,66 GHz con grafica integrata Intel GMA3150. Scordiamoci pure di usare questo netbook per il gioco, se non per i casual game più elementari.

EEE PC T101MT

Produttore: Asus **Prezzo indicativo:** € 499

Non è certo la prima volta che vediamo un portatile trasformabile in tablet PC: già da diversi anni molti produttori hanno proposto soluzioni simili destinate, però, a un comprensibile insuccesso. Generalmente, infatti, queste macchine sono piuttosto costose e restano basate su un sistema operativo pensato per mouse e tastiera, riproposto con qualche elementare adattamento per essere usato con una penna. Troppo poco per garantire un'effettiva comodità d'uso, soprattutto perché alla fin fine, su questi computer, ci girerà comunque il classico software per Windows di cui si può davvero dire tutto, tranne che di solito venga pensato per essere usato toccando lo schermo con le dita (provateci anche voi a schiacciare con l'indice le icone di OpenOffice, provateci!). Conscia di tutto questo, ma incoraggiata dal successo che un prodotto relativamente "semplice" come l'iPad sta riscontrando, ASUS ha deciso di riprovarci con un netbook "convertibile" e l'idea non è affatto malvagia: in fondo l'Atom offre pur sempre una velocità superiore a quella dell'iPad e può eseguire operazioni del tutto analoghe, basta fornirlo di un'interfaccia utente più amichevole. Detto e fatto, visto che con il T101MT c'è anche il programma di gestione Touch Gate, una specie di dock applet allargata a tutto lo schermo con cui è possibile lanciare gli altri programmi. Questi prevedono un player multimediale per le web radio (purtroppo gratuita solo per i primi due mesi di utilizzo), una calcolatrice, un diario digitale per le foto, Internet Explorer e l'ApBank di ASUS. Ma una volta usciti da questo "ambiente protetto" ci ritroveremo sempre con le classiche applicazioni di Windows e con le loro interfacce pensate per mouse e tastiera, il che significa che ridurremo la modalità tablet solo ad applicazioni particolari (come i media player) e a software specifico scritto da terzi, che potrebbe motivare l'acquisto del sistema (pensiamo per esempio alla possibilità di usare il tablet per agenti di vendita, ricerche di mercato, ecc), ma che difficilmente attireranno il pubblico "standard": sarebbe bello poter usare questo computer per vedere film e così via, visto che i giochi 3D sono rigorosamente vietati dalla povertà della scheda video, ma anche in questo caso la GMA3150 non aiuta gran che. A quando un modello con ION?

IL PRIMO NETBOOK "CONVERTIBILE" IN TABLET OFFRE NUOVE POSSIBILITÀ, MA INCONTRA ANCHE QUALCHE LIMITE

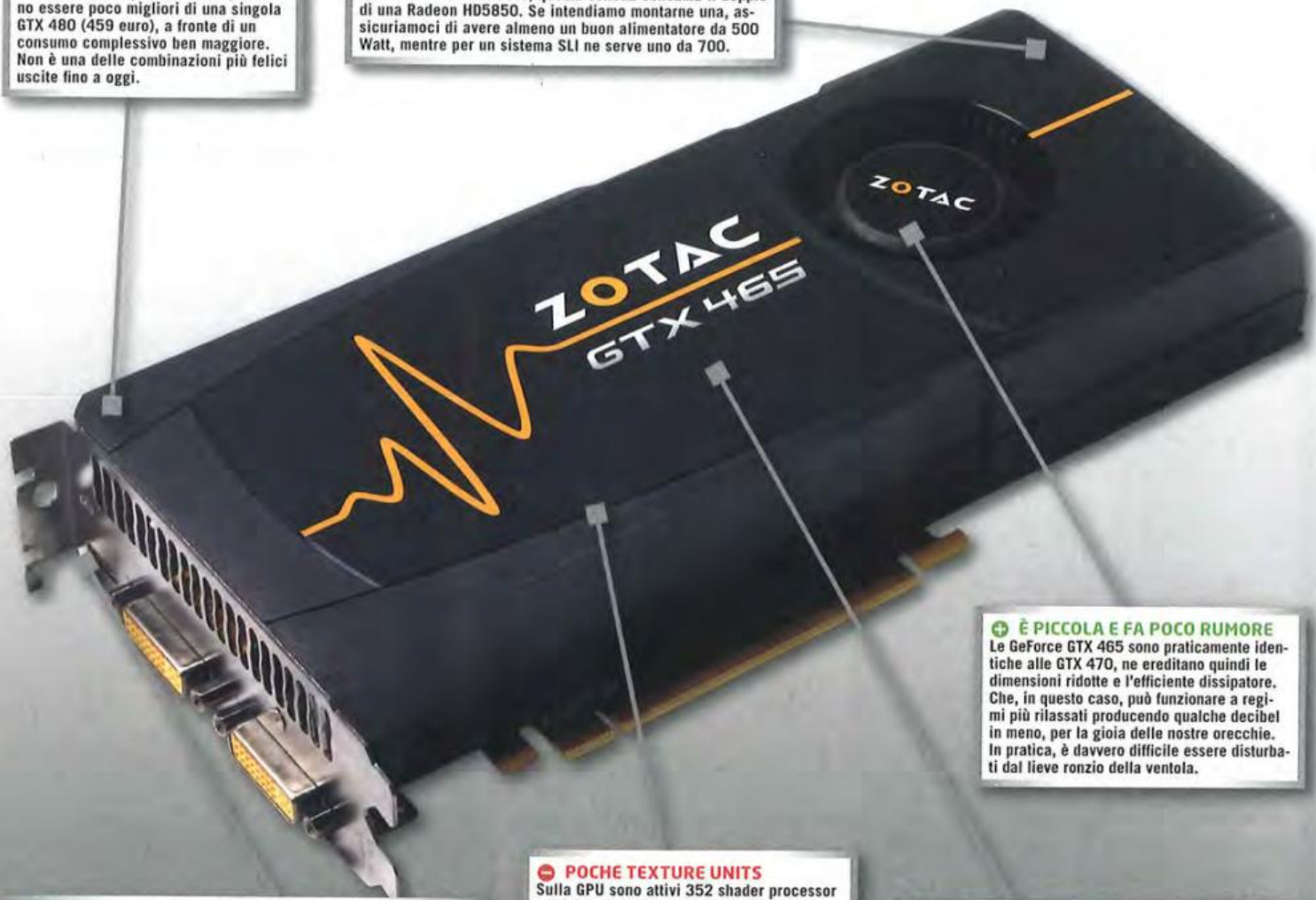
CONVERTIBILE

Il fascino di questo computer è fuori discussione: il T101MT si stacca dalla classica linea EeePC offrendo finalmente qualcosa di nuovo e una funzionalità in più che attirerà le aziende decise a investire nei tablet. In fondo la piattaforma x86 è già nota e piena di strumenti di sviluppo per chiunque voglia mettersi lì a programmarla. E non si deve passare attraverso il "vaglio" di Apple per mettere in giro i propri programmi.

8.0

SLI POCO INTERESSANTE
Due di queste schede video costano 560 euro e, complessivamente, risultano essere poco migliori di una singola GTX 480 (459 euro), a fronte di un consumo complessivo ben maggiore. Non è una delle combinazioni più felici uscite fino a oggi.

CONSUMI ANCORA ECCESSIVI
Davvero non ci siamo: pur offrendo una velocità mediamente inferiore del 10%, questa scheda consuma il doppio di una Radeon HD5850. Se intendiamo montarne una, assicuriamoci di avere almeno un buon alimentatore da 500 Watt, mentre per un sistema SLI ne serve uno da 700.



È PICCOLA E FA POCO RUMORE
Le GeForce GTX 465 sono praticamente identiche alle GTX 470, ne ereditano quindi le dimensioni ridotte e l'efficiente dissipatore. Che, in questo caso, può funzionare a regimi più rilassati producendo qualche decibel in meno, per la gioia delle nostre orecchie. In pratica, è davvero difficile essere disturbati dal lieve ronzio della ventola.

SURROUND 3D SOLO CON DUE SCHEDE
Nvidia ha "approfittato" del lancio delle GeForce GTX 465 per introdurre la modalità 3D surround con cui è possibile giocare su tre schermi contemporaneamente, per di più attivando la modalità stereoscopica con gli appositi occhialini. La brutta notizia, però, è che per farlo sono necessarie due schede GeForce in SLI (e quindi solo su schede madri che offrono questa possibilità).

POCHE TEXTURE UNITS
Sulla GPU sono attivi 352 shader processor e 44 texture units, un limite piuttosto marcato visto che, nelle operazioni di texturing, perfino una vecchia GTX 275 è decisamente più veloce mentre la diretta concorrente, la Radeon HD5850, offre un texture fillrate praticamente doppio! In compenso, la GPU supporta nativamente CUDA che, al momento, è il sistema GPGPU più utilizzato.

MEMORIA SUFFICIENTE
Abbandonati i tagli "strani", Nvidia torna a offrire 1 GB di memoria (però GDDR5) con un bus da 256 bit, allineandosi in qualche modo alle scelte operate fino a oggi dalla concorrenza. Il quantitativo è più che sufficiente per giocare bene e permette di tenere il prezzo a livelli accettabili, ma forse sarebbe gradito qualche ulteriore euro in meno.

GEFORCE GTX 465

Produttore: Zotac **Prezzo indicativo:** € 269

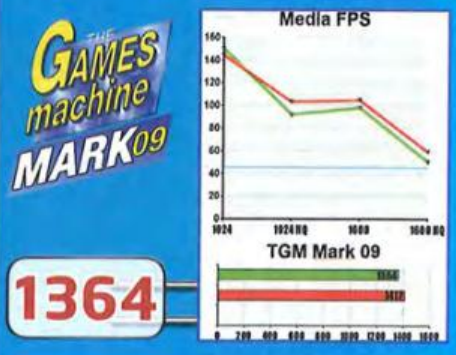
È abbastanza evidente che, a dispetto delle ottime premesse, la nuova architettura Fermi di Nvidia non stia brillando particolarmente per la sua efficienza: i primi modelli GTX 470 e 480, quelli destinati alla fascia alta del mercato, "vincono" sulle controparti HD5850 e HD5870 di AMD, ma non "convincono" in quanto la differenza di prestazioni non è poi così marcata. Lo è invece quella dei prezzi, nonostante la nuova politica al rialzo operata da AMD negli ultimi mesi: i prodotti Nvidia costano mediamente di più, anche sulla bolletta visto che consumano parecchia corrente. Urgeva dunque proporre un prodotto posizionato intorno ai 250 euro, capace di ereditare il segmento che fu delle GTX 275 e di incrinare in qualche modo lo strapotere delle Radeon HD5850 nel medesimo. La prima risposta è questa, e non è che ci abbia convinto più di tanto: la GeForce GTX 465 non è altro che una GTX 470 con una GPU GF100 ulteriormente "castrata", a cui sono stati disattivati cinque stream multiprocessor su sedici, lasciando attivi in totale 352 stream core, sufficienti per ottenere una buon livello di performance.

In questo caso, però, si pone un piccolo problema: ogni stream multiprocessor dispone di 4 unità di texturing associate, per cui ne abbiamo a disposizione solo 44, contro le 60 di una GTX 480 o le 72 di una Radeon HD5850, il che porta il livello del fillrate delle texture decisamente troppo in basso per poter competere sia con la concorrenza interna, sia con quella esterna. Anche il fillrare dei pixel è sensibilmente inferiore e, sebbene la disponibilità di stream processor sia ampia e le frequenze di lavoro siano le stesse del modello GTX 470, la GTX 465 risulta essere mediamente inferiore a una HD5850, posizionandosi a metà strada fra la medesima e la Radeon HD5830. Nvidia è corsa velocemente ai ripari proponendo la nuova GeForce GTX 460, di cui speriamo di offrire una recensione il mese prossimo, ma sta di fatto che questo modello risulta essere davvero sfortunato. Buono per CUDA, PhysX e 3D Vision, comunque, e per chi vuole queste cose unitamente alle DirectX 11 su questa fascia di prezzo.

5.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GeForce GTX465 (linee verdi) con una Radeon HD5850 (linee rosse), e appare subito chiaro che la seconda se la cavi mediamente meglio della prima. La GeForce, tuttavia, mette sul piatto anche CUDA, PhysX e 3D Vision, che hanno il loro valore!



SCREENPLAY TV LINK

Produttore: Iomega **Prezzo al pubblico:** € 110

Con l'arrivo dell'alta definizione e la diffusione delle connessioni a internet condivise da tutta la casa, è esploso il mercato dei piccoli media player "fisici" da collegare alla TV: apparecchiature più pratiche e maneggevoli di un computer, caratterizzate da tempi d'attesa inferiori per il caricamento e, lasciatecelo aggiungere, da una maggiore compatibilità con l'arredamento circostante quando si tratta di metterle in salotto. Questo prodotto di Iomega è privo di disco fisso ma dispone di una porta di rete e di tre ingressi USB, può dunque essere collegato direttamente a un computer o a una rete domestica, e sfruttare i file audio e video messi in condivisione da tutti i PC che la compongono. Non solo: se a monte c'è un modem-router ADSL o un prodotto simile, in grado di condividere una connessione a Internet con tutta la rete locale, lo ScreenPlay TV Link può collegarsi a YouTube e riprodurre i suoi filmati sul televisore: in questo modo potremo goderci i blocchettoni dei file ultracomplessi direttamente sul nostro nuovo televisore Full-HD a LED da 46 pollici e vivere felici! Battute ironiche a parte, l'oggetto dispone di una porta HDMI e può riprodurre filmati AVI, ASF, MKV, MP4, ISO, VOB, MPEG, MOV realizzati con i codec più disparati, anche ad alta definizione, arrivando a visualizzare i frame da 1080 linee progressive in tutta la loro fulgida bellezza! Chi non ha un televisore HD, tuttavia, deve accontentarsi per forza della classica uscita composita e dell'inevitabile impatto sulla qualità visiva che essa comporta: siamo ancora nei limiti della decenza, ovviamente, ma in questi casi la mancanza di un'uscita S/Video si fa sentire. Manca anche una scheda di rete wireless, che può essere acquistata opzionalmente per altri 35 euro e inserita in una porta USB e, se vogliamo proprio soffermarci sui difetti, possiamo aggiungere che il telecomando non è proprio il massimo della praticità. Inoltre, il prezzo ci sembra piuttosto esoso per un media player privo del disco fisso: con quello che costano ormai gli hard disc e le memorie flash, e considerando che Iomega è un'azienda leader nel campo dello storage, ci sembra abbastanza strano che non sia stata prevista almeno un po' di memoria interna. Attenzione poi alle fonti da cui scarichiamo film e musica: lo ScreenPlay TV Link infatti non è compatibile con i vari sistemi di DRM in circolazione – una cosa un po' bizzarra se consideriamo tutti gli sforzi profusi nell'incoraggiamento all'uso dei "download legali"...

- ⊕ **Ampia scelta di codec a disposizione.**
- ⊕ **Ottimo anche con l'alta definizione.**
- ⊖ **Telecomando migliorabile.**
- ⊖ **Costoso, per non avere il disco fisso.**

8.0

KODAK PULSE

Produttore: Kodak **Prezzo indicativo:** € 129

Ogni tanto è bello dare spazio a qualche prodotto più "estivo" e, visto che in questo periodo molti di voi saranno in vacanza, vale la pena pensare a un oggetto destinato a farne perdurare il ricordo il più possibile, quando le umide e grigie giornate autunnali torneranno a essere la malinconica scenografia dei turni di lavoro (eh eh!). Che c'è di meglio dunque di una cornice digitale per le vostre foto in formato elettronico? Facebook, direte voi! Perché mettere le foto dentro un quadretto posizionato sul comodino, quando possiamo condividere le nostre immagini con tutti i nostri conoscenti, aprendo un apposito album sul famoso social network? Kodak ha pensato anche a questo e, con molta arguzia, ha trovato una soluzione capace di prendere i due proverbiali piccioni con una fava: la sua cornice Pulse può infatti collegarsi a Internet per mezzo di una connessione wi-fi (ovviamente vi serve un modem-router ADSL che faccia anche da trasmettitore, o comunque un access point domestico), andare sugli album di Facebook che preferite e visualizzare le foto stoccate al loro interno. Non male, eh? Non è l'unico aspetto positivo di questo oggetto: diciamo pure addio anche ai micropulsanti sul retro o sui lati della cornice, una comoda costante di quasi tutti i prodotti concorrenti, perché la Pulse va pilotata toccando direttamente lo schermo. In questo modo è più facile spostarsi tra i menu e decidere cosa farle visualizzare. Purtroppo, però, questo dispositivo risulta essere un po' troppo web-centrico: per attivarlo è necessaria una connessione a Internet, e pure le impostazioni degli orari di accensione e spegnimento automatico, così come le preferenze, vengono memorizzate su un sito remoto e, quando decidiamo di visualizzare le foto da una sorgente on line, esse vengono preventivamente trasferite ai server di Kodak che provvedono a ridimensionarle e ottimizzarle per la cornice, impedendo così gli sprechi di spazio nell'esigua memoria interna da 512 MB, ma aumentando esponenzialmente i tempi di gestione di un apparato – e qui tanti "fotografi digitali della domenica" come me concorderanno – che in teoria dovrebbe sveltire la fruizione delle immagini, e non complicarla. Se non altro, almeno la nostra banda di trasmissione casalinga verrà preservata da inutili trasferimenti di immagini da 10 megapixel, quando sullo schermo ci sono solo 800x600 punti. Nessun problema invece per le immagini memorizzate su memory card (SD, SDHC, MS, MS Pro, MS Pro Duo, xD) e su dispositivi esterni USB, che si possono collegare per mezzo di una porta USB 2.0.

- ⊕ **Si collega in rete tramite wi-fi**
- ⊕ **Schermo luminoso e sensibile al tocco...**
- ⊖ **...ma piccolino e nel vecchio formato 4:3.**
- ⊖ **Poca memoria interna e tempi lunghi per le connessioni.**

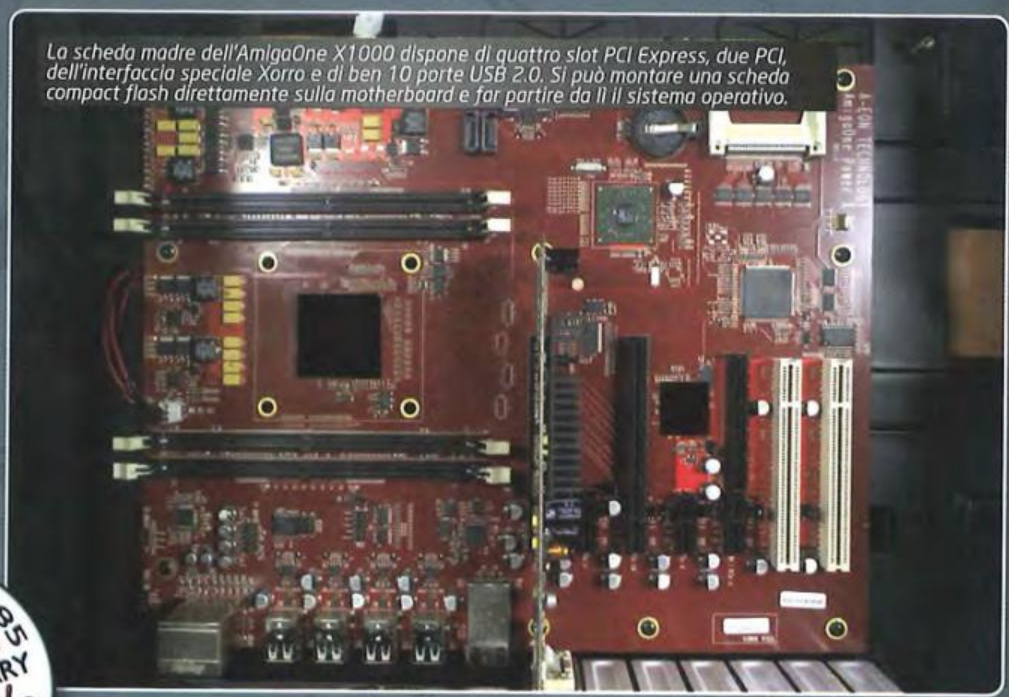
8.5

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Nuove macchine e nuova versione del sistema operativo, con tante novità protese verso il futuro, nonostante le avversità di un mercato sempre più indifferente.

Buon anniversario, Amiga!

In un mondo informatico con la testa tra le "nuvole" del cloud computing, dove il presente è rappresentato dai netbook, il futuro sembra essere sottile come un'iPad, e sempre più gente si rifugia nei rassicuranti casual game di Facebook, tornare a parlare di Amiga (e farlo con una frequenza tutto sommato maggiore della media) potrà anche sembrare un po' patetico, ma il fatto che questa antica piattaforma – caratterizzata da un passato glorioso e da un destino altrettanto crudele – non si sia affatto arresa all'evidenza, merita sicuramente un po' di attenzione. Almeno da parte nostra, che con l'Amiga ci siamo nati e anche un po' cresciuti. Infatti, mentre i pochi amighisti rimasti erano impegnati a festeggiare il 25° anniversario del debutto dell'Amiga 1000, Trevor Dickinson di **A-Eon Technology** (www.a-eon.com) ha scelto il Vintage Computer Festival, una manifestazione tenutasi nel National Museum of Computing a Bletchley Park (UK), per presentare un nuovo computer: **l'AmigaOne X1000**, che, secondo i suoi creatori, dovrebbe raccogliere in qualche modo l'eredità spirituale della creatura di Jay Miner. Se tutto va secondo i loro ottimistici piani, la rinascita della piattaforma Amiga avrà luogo in Europa, il che non dovrebbe stupirci più di tanto – visto che l'unico hardware moderno in grado di eseguire AmigaOS 4.1 (la scheda SAM 440EP di ACube) è stato prodotto in Italia.



La scheda madre dell'AmigaOne X1000 dispone di quattro slot PCI Express, due PCI, dell'interfaccia speciale Xorro e di ben 10 porte USB 2.0. Si può montare una scheda compact flash direttamente sulla motherboard e far partire da lì il sistema operativo.

UN PO' DI STORIA

Prima di parlare del nuovo computer, però, è meglio ricordare cosa abbia rappresento l'Amiga a chi si è sintonizzato sul mondo dei personal solo di recente. Nel 1985, i calcolatori erano molto differenti da quelli di oggi: con la sola eccezione degli "home computer", macchine a 8 bit dalle qualità grafiche e sonore "avanzate", almeno per i tempi, ma dalla potenza di calcolo estremamente limitata, i "Personal" costavano diverse migliaia di euro, potevano eseguire un solo programma per volta e non disponevano nemmeno di un ambiente grafico. Perciò, per dialogare con l'utente, usavano quasi esclusivamente una shell di comando (meglio nota come il sistema operativo MS/DOS). Aggeggi come il bus AGP (o il più moderno PCI Express) o come le schede video accelerate erano considerati fantascienza, eppure proprio in quell'anno l'Amiga dimostrò che si potevano decentrare diversi compiti – come la gestione della grafica e del sonoro – a circuiti integrati diversi dal processore centrale, quelli che all'epoca erano chiamati chip custom. Non solo: tutto questo poteva avvenire per mezzo di una seminale, ma comunque pienamente utilizzabile, interfaccia utente a finestre e icone, lanciando più applicazioni contemporaneamente in un fulgido multitasking preemptive, a costi estremamente più bassi rispetto alle workstation dell'epoca. I PC sarebbero arrivati a un simile grado di evoluzione soltanto dieci anni abbondanti dopo, con l'abbandono dei bus ISA e VESA, l'adozione di PCI e AGP, l'arrivo di Windows 95 e l'uso di DSP "intelligenti" nelle schede audio, nonché delle GPU in quelle video. Oggi si parla di elaborazione eterogenea e distribuita, ed è pratica comune lasciare compiere alla scheda video compiti capaci di mettere in difficoltà qualsiasi processore centrale, per quanto veloce, multicore e costoso. Ma i semi di tutto questo risalgono a molti anni addietro: venticinque, per la precisione.

Non più solo una scheda madre, com'è accaduto dal fallimento di Commodore in poi: l'Amiga torna a essere un vero computer in un case proprietario, caratterizzato dal classico logo Boing!

UNA PIATTAFORMA INTERESSANTE

L'AmigaOne X1000 cerca di fare tesoro sia di questo bagaglio storico, sia dell'evoluzione intervenuta nel frattempo. Per la prima volta, dunque, un sistema Amiga si dota di un'interfaccia PCI Express, di un processore grafico AMD della famiglia R700 (probabilmente una Radeon HD4000 di fascia medio-bassa, ma più che sufficiente per le esigue richieste del

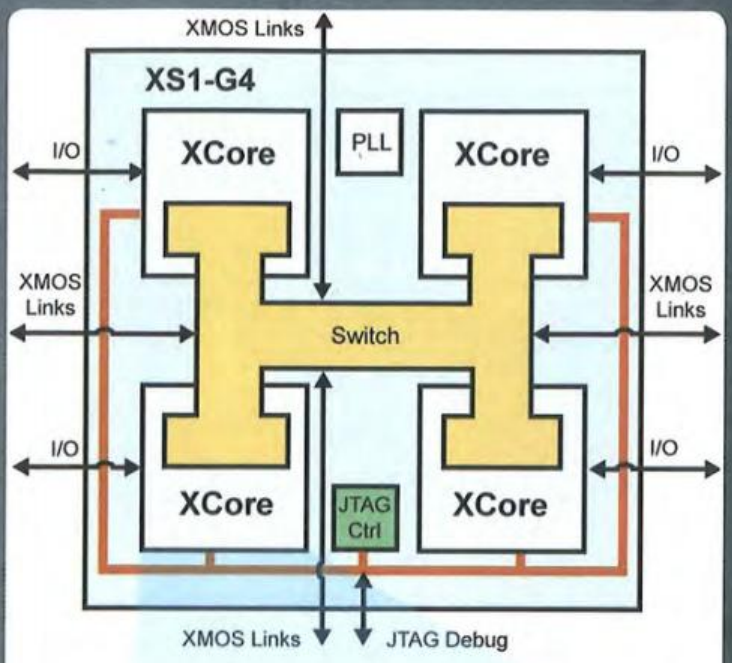
Trevor Dickinson è il volto nuovo di Amiga, dopo essere stato per anni un noto sostenitore della piattaforma.

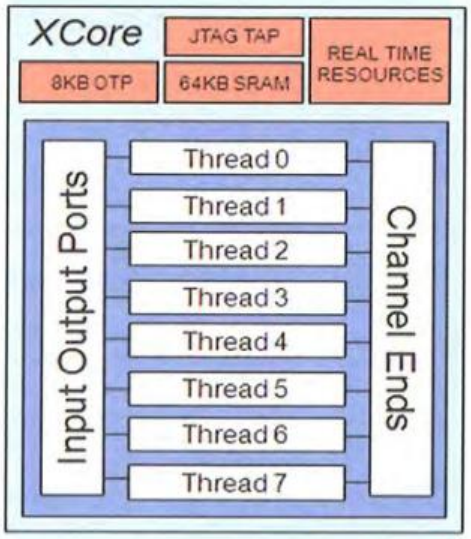
software in circolazione), ma soprattutto di un processore centrale PPC dual-core a basso consumo, una vera novità per il settore desktop visto che ormai nessuno più usa questo genere di architetture al di fuori delle console e dei sistemi embedded (controller industriali, ma anche set-top box, router multifunzione e non solo), accompagnato da un "coprocessore" XMOS Xcore XS-1 che, nelle intenzioni di Hyperion Entertainment e di A-Eon, dovrebbe rappresentare il rispetto della tradizione innovatrice di Amiga e la porta verso la moderna elaborazione eterogenea e parallela della piattaforma. L'Xcore è infatti un processore a basso consumo capace di eseguire otto thread a 32 bit contemporaneamente, con una potenza di calcolo pari a 500 MIPS e una spiccata propensione per le operazioni di input/output. Il suo vantaggio è quello di essere in qualche modo programmabile a piacimento, e di poter essere configurato come un'interfaccia software/hardware sostitutiva. Può svolgere i compiti di un DSP, per esempio, o implementare una scheda di rete con tanto di TCP/IP interamente in software, offrendo però la stessa velocità ed affidabilità degli analoghi componenti hardware dedicati. In più, può operare in parallelo e le sue potenzialità possono aumentare semplicemente collegando altri Xcore, magari sfruttando la speciale interfaccia Xena (fisicamente simile a una PCI Express) presente sull'X1000. Il lato negativo di tutto questo, purtroppo, è che sarà comunque necessario attendere un aggiornamento di AmigaOS perché la nuova macchina venga sfruttata appieno: al momento della sua commercializzazione, prevista entro la fine di quest'anno, i prezzi saranno praticamente fuori mercato ("più di 1.500 sterline", ha detto Dickinson) e oltretutto non sarà possibile usare né l'Xcore né tanto meno il secondo motore della CPU, visto che AmigaOS attualmente non supporta ancora l'elaborazione parallela.

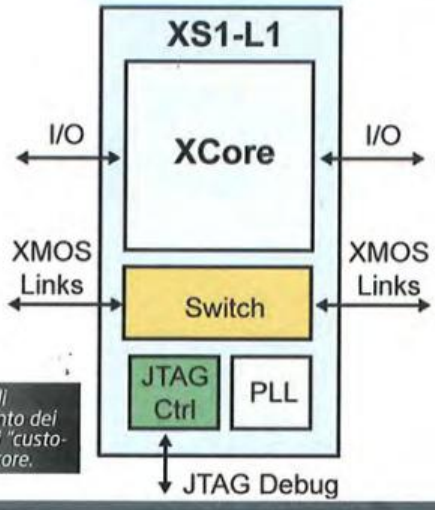
MA SE IO HO GIÀ UN PC CON FERMI?

L'aspetto più interessante dell'X1000, dunque, è che riesce in qualche modo a completare il "triangolo a metà" attualmente in voga con la combinazione di un processore centrale e di una GPU, cui manca un vertice piuttosto importante: la possibilità di riconfigurare il silicio a piacimento via software. L'Xcore non è purtroppo una logica FPGA vera e propria, ma solo un controller programmabile, però va indubbiamente in questa direzione e sarà interessante vedere cosa produrranno gli appassionati e le software house, una volta che avranno questa tecnologia a disposizione. Chi ha un PC ben carrozzato, tuttavia, difficilmente soffrirà di complessi di inferiorità: non dimentichiamoci infatti che sul lato x86 l'evoluzione è stata rapida, inesorabile ed esponenziale. Un qualsiasi processore moderno – dal Core 2 in avanti – e qualunque scheda video recente, offrono una potenza di calcolo analoga se non superiore, coadiuvata – e questo è forse ancora più importante – da librerie standard ormai di uso comune come OpenCL, DirectCompute, OpenGL e Direct3D. Tutte queste cose rischiano ovviamente di soffocare sul nascere qualunque tentativo della piattaforma Amiga, per quanto lodevole ed eroico, di riaffacciarsi nuovamente sul mercato che conta. Che non è fatto di nostalgia.

Pur essendo leggero e personalizzabile, AmigaOS è croce e delizia della piattaforma Amiga: l'alfiere di un vecchio modo di fare informatica che, però, perde colpi di fronte alle esigenze più moderne.







Lo schema di funzionamento dei coprocessori "customizzabili" Xcore.

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo e Kikko

I titoli che trovate in queste pagine, in un altro periodo "storico", probabilmente non ci sarebbero mai arrivati. Eppure, siamo contenti di vedere che, finalmente, i grandi marchi hanno capito come si fanno i bei giochi. Avreste mai pensato di affrontare un Toy Story sulla vostra console con uno scopo diverso da quello di intrattenere un mocciosetto a caso? Noi no.

Demon's Souls

GLOBALE **92**

PS3

Demon's Souls arriva con colpevole ritardo nel Belpaese, ed è un vero peccato aver dovuto aspettare così tanto per metterci sopra le mani. From Software è riuscita, infatti, a dare vita a un action RPG vecchio stampo, che richiede una dedizione costante e totale alla causa per evitare di vedere tonnellate di pad volare verso lo schermo del televisore. Il titolo distribuito da Namco Bandai non fa grandi cose, ma quello che mette sul piatto è fatto benone. Il primo aspetto che balza all'occhio è la totale assenza di classi "chiuse": tutti possono arrivare a fare tutto, basta solo avere a disposizione il giusto numero di anime – la valuta del gioco – da investire nelle proprie caratteristiche. La seconda cosa che spicca è il livello di difficoltà dell'avventura, tarato su valori che giacevano serenamente sopiti nella memoria dei videogiocatori più attempati. Sì, Demon's Souls è un vero e proprio osso duro, che non perdona niente all'utente distratto: ogni creatura che si aggira per i mondi che visiterete, infatti, è capace di mandarvi al tappeto, e il "morire" è decisamente penalizzante perché la dipartita fa perdere anche tutte le anime recuperate nel viaggio. Certo, si può sempre tentare di raggiungere la propria "pozza di sangue" per recuperare il bottino, ma non è compito semplice, specie all'inizio del vostro peregrinare e in alcuni frangenti più avanti. Tutte queste bacchettate sulle gengive, però, se da un lato sono frustranti, dall'altro permettono veramente di godere al massimo di ogni singolo, piccolo successo. Abbattere un boss particolarmente coriaceo, o superare un passaggio molto complicato, danno vita a fanciullesche grida di gioia, ve lo posso assicurare. Non è un titolo per tutti, perché i più pigri potrebbero essere sopraffatti dall'eccessiva difficoltà: nel primo livello di Demon's Souls si rischia di morire più volte che in tutti gli ultimi giochi che avete completato messi insieme. Se questo però non vi fa paura, e volete una sfida vera, fatevi sotto: Boletaria aspetta anche voi. **ToSo**

Transformers: La battaglia per Cybertron

GLOBALE **75**

XBOX 360

Gli ultimi Transformers che sono passati sugli schermi delle nostre console non sono stati proprio memorabili o degni di lode. Fortunatamente, in La Battaglia per Cybertron, Decepticon e Autobot se le suonano di santa ragione e danno vita a un titolo che merita di essere giocato. L'action in terza persona di Activision, infatti, diverte e mette in campo una grafica gradevole pur se non particolarmente dettagliata e una trama che, benché non possa essere considerata da premio Oscar, riesce a legare in maniera convincente le varie sequenze d'azione. Non ci troviamo di fronte a un capolavoro assoluto, ma è innegabile che questo netto taglio con il passato compiuto dalla serie meriti un plauso. Se siete quindi alla ricerca di qualcosa che vi faccia assaporare il piacere di vestire i panni di Megatron e compagnia cantante, La Battaglia per Cybertron potrebbe davvero fare al caso vostro. **ToSo**

Toy Story 3

GLOBALE 80

PS3 XBOX 360

Diciamoci la verità: quando si pensa a un tie-in tratto da un film a cartoni animati (in particolar modo se firmato da Disney), la prima cosa che viene in mente di fare è storcere il naso e proferire un sonoro "bah". Nulla di più sbagliato nel caso di Toy Story 3, che si presenta come un titolo davvero fresco e adatto a tutta la famiglia. Questo discorso è particolarmente valido quando si prende in considerazione la versione console, visto che non c'è nulla di più piacevole che mettersi belli comodi sul proprio divano e accorgersi che i propri figli sono "poppati" improvvisamente nel più totale silenzio e stanno seguendo affascinati tutto quello che sta succedendo nel televisore del salotto. Se poi si riesce a piazzare un secondo joypad in mano a qualcuno e ci si dedica a un po' di sano coop, tanto di guadagnato. **Kikko**

Super Mario Galaxy 2

GLOBALE 98

Wii

"It's me, Mario" è oramai un meme. E, a ben pensarci, è un meme da venticinque anni a questa parte, se è vero che dalla sua prima comparsa a oggi l'idraulico più famoso del pianeta (non solo quello videoludico) non perde un colpo e non manca mai l'occasione di stupire i suoi fan con titoli imperdibili. Super Mario Galaxy 2 riesce a "copiare" il primo capitolo della serie con una classe e uno stile tutto suo, limandone i pochissimi difetti e ampliandone a dismisura gli evidenti pregi. Il divertimento è assicurato sia con le vecchie trovate (Mario Ape, ad esempio, è sempre uno spasso da usare), sia con quelle nuove, che coinvolgono parzialmente anche il mio personaggio preferito di tutto il videoludo digitale, Yoshi. Il draghetto verde viene comodamente cavalcato da Mario e svolge un sacco di funzioni utili, come usare la lunga lingua per inghiottire oggetti e nemici, appiccicarsi a sporgenze improbabili per raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili, o piuttosto gonfiarsi a dismisura per diventare temporaneamente un palloncino adatto al volo. Insomma... da qualsiasi parte lo si guardi, Super Mario Galaxy 2 è un capolavoro senza mezze misure. L'unico appunto che si può fare riguarda l'eccessiva difficoltà che si palesa da un certo punto in avanti: recuperare tutte e 120 le Superstelle (più le 120 che si sbloccano successivamente al completamento) è una faccenda per gente dai nervi saldi e i riflessi più che pronti. Astenersi perditempo. **Kikko**

L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB

Puoi rinnovare anche se il tuo abbonamento non è ancora scaduto

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Se rinnovi l'abbonamento a **The Games Machine** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto ad un altro tipo di rinnovo: **13 numeri a soli**

€ 68.00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33,79% Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,23

SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI

Se **rinnovi** l'abbonamento a **The Games Machine risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72.00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29,89% Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato

Prezzo a copia Euro 5,54

I NUOVI ABBONATI

Abbonati a **The Games Machine! 13 numeri** con soli

€ 77.00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02% Risparmi 3 numeri

Prezzo a copia Euro 5,92

Sei pronto? *Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano* ***13 imperdibili DVD*** *con un numero incredibile di* ***DEMO*** *e* ***13 GIOCHI COMPLETI!*** *Ogni mese,* ***The Games Machine*** *verrà consegnato puntualmente a casa tua in una confezione a prova di urto.*
Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di ***The Games Machine*** *e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.*
Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I VANTAGGI

✔ Abbonandoti oggi stesso a The Games Machine, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!
✔ Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!
✔ Sconto del 33.79%, praticamente più di 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!
✔ Nessun rischio! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!

vai su www.tgmonline.it/abbonamenti

Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB

AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
✔ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
✔ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
✔ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
✔ puoi **rinnovarlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

OFFERTA VALIDA FINO AL 28/08/2010
SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.TGM@SPREA.IT O AL FAX N· 02/700537672
O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

ROBERT JACKOB - CINEMAWARE - PARTE SECONDA

Come George McFly insegna, tutto nella vita è migliore se ci aggiungi razzi e viaggi spaziali. In effetti, prima che il Programma Apollo venisse accantonato, personaggi come Flash Gordon, Buck Rogers e Rocket Robin Hood godevano di un riconoscibile fascino nella cultura popolare a stelle e strisce. Tra questi, Commando Cody era particolarmente amato da Bob Jackob: protagonista di due serie televisive negli anni '50, rappresentava lo stereotipo del rocketman, il supereroe che solcava il cielo con uno zaino a razzo, simbolo di quella fantascienza un po' ingenua, portato in auge da King of the Rocketmen, seminale capolavoro di Republic Pictures, nel 1949. Proprio a loro si rivolse Jackob per ottenere la licenza del personaggio tornando a casa però con un pugno di mosche: Steven Spielberg in persona ne aveva acquisito i diritti, sebbene fino ai giorni nostri non siano mai stati utilizzati. In alternativa provò ad interpellare il compianto Dave Stevens, eccezionale fumettista conosciuto principalmente per la serie The Rocketeer, sgargiante affresco dell'epopea degli uomini razzo di cui parlavamo prima. Sfortunatamente, per la seconda volta, Jackob era arrivato tardi: in questo caso, un colosso come Disney Pictures si era accaparrato gli agognati diritti per realizzarne un film omonimo, uscito nel 1991. A tal proposito Lloyd Levin, produttore di The Rocketeer, ammise che la scena dello zeppelin nazista, assolutamente assente nel fumetto originale, era stata ispirata proprio da Rocket Ranger (1988), probabilmente il titolo più apprezzato da Bob Jackob in quanto miscela ideale di tutto quello che per lui Cinemaware doveva rappresentare.
I lettori di TGM più anziani lo ricorderanno sicuramente, visto che fu il primo gioco a riscuotere un impressionate 99% sulla rivista, nel numero 3, targato Novembre 1988, assieme al controverso Menace di DMA. In una storia che vede i nazisti sul punto di vincere la guerra grazie al lunarium, minerale estratto sulla Luna in grado di trasformare gli uomini in zombie senza cervello, il giocatore interpreta il Rocket Ranger del titolo e dovrà sventare la minaccia dell'Asse gestendo una rete di spionaggio per costruire un missile in grado di volare sulla Luna e scoprire il segreto dietro l'inarrivabile tecnologia tedesca, il tutto riempiendo di piombo o prendendo a pugni orde di crucchi e indossando un futuristico zaino a razzo.
Anche questa volta, delle eccellenti sequenze arcade si alternano a schermate e sequenze animate di sicuro effetto: grandioso il Game Over con la svastica calata sulla Casa Bianca o l'"intro" che narra l'avanzata nazista in un'opprimente monocromia. Per contrastare l'allora nascente problema della pirateria a 16 bit, il gioco presentava dei codici difficili da fotocopiare per ottenere il quantitativo esatto di lunarium da caricare nel serbatoio del jetpack di Rocket Ranger per volare tra due distinte mete: in Italia, detti codici vennero pubblicati tra le pagine della rivista Commodore Computer Club della Jackson in uno dei momenti più imbarazzanti della stampa videoludica di allora. Come sempre, la versione Amiga è la migliore ma è doveroso menzionare la versione "postuma" per NES, pubblicata da Kemko: bruttissima e trascurabile se non fosse per la trama che rimpiazza i nazisti con un popolo di invasori alieni eliminando ovviamente le svastiche dalle schermate originali! It Came from the Desert (1989) vanta un primato, essendo il primo gioco Cinemaware a richiedere espressamente l'espansione di memoria per il buon vecchio Amiga 500 e a ricevere un seguito/data disk (Antheads) che

▲ *It Came from the Desert si ispira al classico del '54 Them!, a sua volta citato in Fallout 3 nella quest Those!*

▲ *Rocket Ranger cerca di salvare un importante scienziato con figlia gnocca annessa da uno zeppelin in fuga sull'atlantico.*

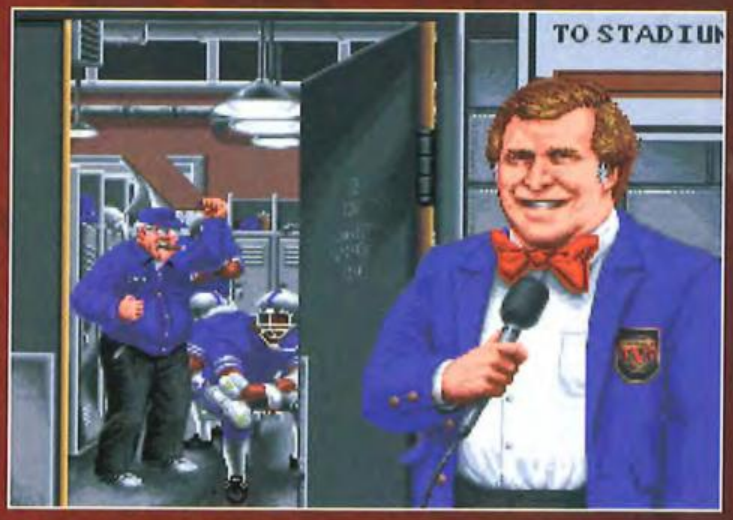
▲ *La pessima compressione dei filmati di It Came from the Desert su Turbografx non giova di certo alla reputazione del gioco...*

▲ *Wings univa grafica poligonale a bitmap in una miscela straordinariamente fluida.*

continuava la trama dal momento in cui era finita. Jackob ammette il suo limitato apporto al titolo, in effetti figlio di David Reardon, ex creativo presso Lucasfilm Games. It Came from the Desert può essere considerato come un grandissimo tributo al cinema a base di insettoni giganti degli anni '50. Ambientato nella fittizia cittadina di Lizard Breath, mette in scena una lotta contro il tempo per racimolare le prove dell'esistenza delle formiche giganti (mutate in seguito a un meteorite ovviamente radioattivo) in modo da mobilitare l'esercito e organizzare la resistenza prima dell'estinzione della razza umana.

ICFTD venne anche utilizzato come pionieristico esperimento per creare un gioco con attori in carne e ossa combinando la tecnologia del Green Screen e il capiente supporto dei CD-Rom: ciò diede vita alla versione su CD per Turbografx (il PC Engine a stelle e strisce), probabilmente uno dei giochi più trash e beceri che abbia mai avuto il piacere di provare, in parte per la recitazione infima degli attori dilettanti coinvolti ma in special modo per le pessime sequenze arcade, totalmente diverse da quelle originali, ovviamente di ben altra pasta. Wings (1990) è l'ultimo, grandissimo capolavoro della casa americana, espressamente desiderato da Jackob in seguito all'indigesta lettura del gigantesco manuale di Falcon di Spectrum Holobyte! Non a caso, la documentazione di Wings era esclusivamente dedicata ad avvenimenti storici senza mascherare la natura arcade della simulazione, che vantava un'efficace motore poligonale unito a impressionanti sequenze d'azione bidimensionali mentre la storia del conflitto era narrata nel diario di un pilota di biplani della prima guerra mondiale. Ciò donava a Wings un fattore emotivo notevole: tra le pagine venivano progressivamente annotate le vittorie, la vita in caserma e le doverose perdite... Wings era e rimane un gioco profondamente emozionante, in grado di intrattenere a un livello superiore. Il tutto con un'inedita (per la produzione Cinemaware) componente RPG, che presentava caratteristiche del protagonista da migliorare e medaglie da guadagnare. Venne successivamente riproposto per GameBoy Advance con un'inedita campagna nei panni di un pilota tedesco, permettendo quindi di vivere il gioco dalla parte del nemico. Se il grande schermo aveva ispirato la totalità della produzione Cinemaware "classica", il sontuoso spettacolo dello sport visto in televisione fu la scintilla dietro alla serie TV Sports, una deduzione vista da Jackob come assolutamente naturale, nonostante il suo rammarico riguardo alla conversione del primogenito TV Sports Football per PC, adattamento in verità piuttosto riuscito considerate le limitazioni degli MS-DOS compatibili di allora. Si tratta di simulazioni sportive giocabili ed estremamente curate, che combinano, anche in questo caso, una realizzazione tecnica esemplare con tutte quelle chicche alle quali Cinemaware ci aveva abituato: dai commentatori prima della partita agli stacchetti con le cheerleader, dalle interviste tra le azioni di gioco alle pubblicità di fantomatici sponsor. L'unica pecca è l'assenza delle squadre ufficiali, sebbene i nomi di team e giocatori potessero essere editati e salvati. Football (1988) e Basketball (1990) hanno fatto incetta di recensioni lusinghiere, avvantaggiati dal roseo periodo in cui sono stati pubblicati, ovvero quando la software house era al top del suo leggendario team creativo. Simile sorte infatti non toccò ai successivi Boxing e Baseball, usciti in seguito alla bancarotta di Cinemaware, pubblicati solo in Europa e sviluppati principalmente per il PC che era divenuto nel frattempo la "games machine" per eccellenza, scalzando l'Amiga dal suo trono. Addirittura TV Sports Hockey uscì solo ed esclusivamente per Turbografx nel 1991, entrando in diretta competizione con NHL di Electronic Arts su Megadrive ma finendo dimenticato e polverizzato dall'impari scontro. In effetti, la scelta di entrare nel mercato console in quegli anni era dettata dal bisogno di battere cassa per foraggiare la società: la console Nec venne scelta poiché SEGA of America rifiutò la somma richiesta da Jackob per sviluppare software per il Megadrive. Purtroppo, l'hardware del Turbografx cominciava già a mostrare qualche anno di troppo e con l'ingresso del Super Nintendo ebbe vita breve e durissima in America. Nel 1991, un serioso editoriale di Stefano Gallarini su TGM diede l'annuncio della morte di Cinemaware, puntando il dito contro la pirateria. Fu invero solo uno dei motivi: un altro è da trovare nella sottoetichetta Spotlight Software, nata con lo scopo di pubblicare software europeo in America ma che si rivelò un'arma a doppio taglio; localizzazione di giochi e manuali, debug e scelte sbagliate gravarono pesantemente sulle finanze e sul nome della società. Nel 2000, la compagnia è risorta grazie a Lars Batista e Sean Vesce con il nome di Cinemaware Corporation, non riuscendo tuttavia a rendere onore allo storico marchio e limitandosi a riproporre i classici del passato lievemente aggiornati graficamente in un mercato oramai abituato a ben altro. L'unico titolo completamente originale fu Robin Hood – Defender of the Crown, in ogni caso eccessivamente legato alle oramai obsolete meccaniche del predecessore.

▲ *Il pessimo Federation of Free Traders, sbertucciato da TGM a suo tempo come "Un fiasco a 16 bit" sulla copertina del numero 8 è solo uno dei passi falsi per l'etichetta Spotlight Software.*



▲ *Il corpulento reporter Don Badden ricorda nell'aspetto e nel nome una famosa leggenda del football americano.*

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

TGM 246 - Aprile 2009
La fantastica avventura di Lara Croft, la più avvenente archeologa de videogiochi
TOMB RAIDER LEGEND

TGM 247 - Maggio 2009
Uno strategico in tempo reale che vi farà perdere la testa, sia in single sia in multiplayer!
COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS

TGM 248 - Giugno 2009
L'RTS che ha sconvolto la nostra amata Terra, tutto da scoprire!
UNIVERSE AT WAR

TGM 249 - Luglio 2009
Un imperdibile sparatutto post-atomico
S.T.A.L.K.E.R.

TGM 250 - Agosto 2009
Uno strategico fantasy che vi lascerà senza parole!
HEROES OF MIGHT & MAGIC V - TRIBES OF THE EAST

TGM 251 - Settembre 2009
Un avvincente gioco di ruolo tra combattimenti e magia
GOTHIC 3

TGM 252 - Ottobre 2009
Prendi il controllo dei moderni gladiatori e ricorda sempre: uccidi velocemente perché se ti fermi sei morto!
THE CLUB

TGM 253 - Novembre 2009
un imperdibile sparatutto bellico tutto da giocare
FRONTLINES FUEL OF WAR

TGM 254 - Dicembre 2009
Diventa il miglior stratega del futuro
COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

TGM 255 - Natale 2009
Un piacevolissimo gioco di ruolo fantasy che non vi deluderà!
SACRED - EDIZIONE ORO

TGM 256 - Gennaio 2010
Con le fantastiche versioni dimostrative di:
DIRT 2 E JAMES CAMERON'S AVATAR

TGM 257 - Febbraio 2010
Con le fantastiche versioni dimostrative di:
KING ARTHUR: THE ROLE-PLAYING WARGAME
DIVINITY 2: EGO DRACONIS

www.spreastore.it

TGM 258 - Marzo 2010
Un impegnativo gioco di strategia fantasy
FANTASY WARS

TGM 259 - Aprile 2010
Due splendidi sparatutto furtivi, tutti da giocare!
THE CHRONICLES OF RIDDICK - ASSAULT ON DARK ATHENA

TGM 260 - Maggio 2010
Uno straordinario survival horror fra i ghiacci!
CRYOSTASIS

TGM 261 - Giugno 2010
Un eccezionale RTS completo di espasione
WORLD IN CONFLICT COMPLETE EDITION

TGM 262 - Luglio 2010
Due imperdibili simulazioni spaziali
X3 TERRAN CONFLICT X3 REUNION

Gli speciali di THE GAMES machine

TGM SPECIALE AVVENTURE
in allegato
SECRET FILES - IL MISTERO DI TUNGUSKA

TGM SPECIALE HORROR
in allegato
PENUMBRA

TGM SPECIALE GLI EROI NEI VIDEOGIOCHI
in allegato
PRINCE OF PERSIA LO SPIRITO GUERRIERO

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

	TGM 246 - Aprile 2009 - Tomb Raider Legend	€ 7,90
	TGM 247 - Maggio 2009 - Company of Heroes - Opposing Fronts	€ 7,90
	TGM 248 - Giugno 2009 - Universe at War	€ 7,90
	TGM 249 - Luglio 2009 - S.T.A.L.K.E.R.	€ 7,90
	TGM 250 - Agosto 2009 - Heroes of Might & Magic V - Tribes of the East	€ 7,90
	TGM 251 - Settembre 2009 - Gothic 3	€ 7,90
	TGM 252 - Ottobre 2009 - The Club	€ 7,90
	TGM 253 - Novembre 2009 - Frontlines Fuel of War	€ 7,90
	TGM 254 - Dicembre 2009 - Command & Conquer 3 Tiberium Wars	€ 7,90
	TGM 255 - Natale 2009 - Sacred - Edizione Oro	€ 7,90
	TGM 256 - Gennaio 2010	€ 6,90
	TGM 257 - Febbraio 2010	€ 6,90
	TGM 258 - Marzo 2010 - Fantasy Wars	€ 7,90
	TGM 259 - Aprile 2010 - The Chronicles of Riddick - Assault on Dark Athena	€ 7,90
	TGM 260 - Maggio 2010 - Cryostasis	€ 7,90
	TGM 261 - Giugno 2010 - World in Conflict Complete Edition	€ 7,90
	TGM 262 - Luglio 2010 - X3 Terran Conflict - X3 Reunion	€ 7,90
	TGM Speciale Avventure - Secret Files: Il Mistero di Tunguska	€ 7,90
	TGM Speciale Horror - Penumbra	€ 7,90
	TGM Speciale Gli Eroi nei Videogiochi - Prince of Persia - Spirito Guerriero	€ 7,90
	Totale quantità Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00
	TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito www.spreastore.it. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a store@sprea.it oppure telefonare allo 02/87158224 tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI
☐ Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.
☐ Carta di Credito

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)
Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data Firma del titolare

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Replay dedicato ai nostalgici di una delle prime console casalinghe della storia, l'Intellivision, che a dispetto di una non eccelsa diffusione nella nostra penisola, conta ancor oggi su uno zoccolo duro di appassionati. Vi suggeriamo pertanto come emularne le gesta nel Focus, ed esaminiamo in sede di recensione due classici che hanno contribuito a sancirne il successo. Buona lettura!

EMULARE L'INTELLIVISION

Decidere di iniziare a emulare oggi una console gloriosa come l'Intellivision significa imbattersi in una situazione piuttosto statica, con alcune importanti eccezioni, come vedremo.
I primi due software veramente affidabili in grado di consentire un alto livello di fedeltà emulativa vennero rilasciati quasi in contemporanea all'inizio del 2000: il Bliss, opera di Kyle Davis e lo jzIntv di Joseph Zbiciak.
Risultano assai diversi tra loro: programmato interamente in C++, il primo della coppia riusciva a garantire una velocità maggiore del secondo, e un più ampio supporto di giochi. La maggiore compatibilità, unita a una certa facilità di utilizzo, ne favorirono la diffusione, complice anche l'ostica interfaccia dello jzIntv, che necessitava di una GUI (lo jzIntv Launcher) sviluppata nel 2006 per essere utilizzato senza impazzire. Curiosamente il destino che aveva unito cronologicamente la nascita di queste due applicazioni combaciò anche al momento dell'abbandono dei progetti: il Bliss fu riprogrammato a fine 2005 in C#, ma dopo qualche mese venne definitivamente abbandonato. Lo stesso accadde al jzIntv, che non è più aggiornato dal luglio 2006. Entrambi comunque, a dispetto dei 4 anni di silenzio, sono ancor oggi molto funzionali e non mancheranno di soddisfare le esigenze degli appassionati. Da notare che del Bliss esiste anche una versione utilizzabile per giocare online, tramite Kaillera, conosciuta come Xanadu.
Sempre nel 2006 un nuovo software raccolse l'eredità dei due predecessori, l'Intelliware dell'Italianissimo Valter Prette, sviluppato e rilasciato interamente su www.intellivisionworld.com, sito che da anni è un punto di riferimento per la scena degli appassionati Intellivision. Giunto alla release 0.446, la creazione del nostro concittadino è stata portata avanti per qualche mese raggiungendo un'interessante livello di affidabilità. Il progetto ha chiuso i battenti nel 2007, ma l'Intelliware rimane comunque una valida alternativa, seppure di un pelo inferiore al Bliss.
In tempi moderni lo sviluppo di programmi dedica alla console 8 bit della Mattel è proseguito grazie a due lavori, il primo dei quali ha dato vita al Nostalgia, emulatore di Joe Fisher nato poco dopo il Bliss, ma il cui sviluppo è proseguito fino a un anno e mezzo fa. Questa maggiore longevità fa del Nostalgia il miglior software dedicato disponibile per Intellivision: molte delle imperfezioni che affligono i colleghi dalla vita più breve sono state corrette nel progetto di Joe, decisamente il più stabile e veloce del lotto.
A completare il quadro l'immancabile MESS, emulatore multipiattaforma che ormai ripropone quasi tutte le console concepite nel corso degli anni '80. La qualità del suo supporto all'Intellivision non è all'altezza del Nostalgia, ma questo progetto ha l'indubbio vantaggio di essere ancora in pieno divenire: l'ultimo update risale a meno di un mese fa, e in prospettiva potrebbe diventare il programma di riferimento anche per quanto riguarda questa piattaforma.

Astrosmash

Software House: **Mattel**
Sistema: **Intellivision**
Emulatore: **Nostalgia, Mess, Bliss**
Anno: **1981**

Astrosmash è un gioco dalla struttura pesantemente ispirata ad alcuni classici Arcade del genere shoot'em up, primo tra tutti Asteroids. Ci troviamo al comando di una torretta difensiva, ancorata sul suolo terrestre e con possibilità di movimento limitate: ci è consentito infatti farla muovere solo a destra e sinistra.
Questo avamposto è dotato di un cannone equipaggiato con munizioni infinite: il nostro compito è impedire, come accade in Asteroids del resto, che oggetti vaganti e asteroidi riescano a raggiungere la Terra e fare ingenti danni.

La struttura fu semplificata rispetto alla controparte da sala, in cui il mezzo difensivo poteva anche staccarsi dal suolo per brevi voli: la decisione fu presa per assecondare le limitate potenzialità della console casalinga, ma lo sparatutto non ne risentì affatto. Fu infatti uno dei giochi più venduti dell'intera storia dell'Intellivision, anche grazie a una grafica che, sebbene non fosse molto definita, risultava colorata e super-veloce per i canoni dell'epoca. Gli effetti sonori inoltre, pur chiassosi e a tratti stridenti, si sposavano inspiegabilmente bene con la frenesia del prodotto, risultando gradevoli. Visto con gli occhi del videogiocatore moderno fa sorridere, ma Astrosmash resta una fetta di storia, assolutamente imperdibile per ogni nostalgico che si rispetti.

Star Strike

Software House: **Mattel**
Sistema **Intellivision**
Emulatore: **Nostalgia, Mess, Bliss**
Anno: **1981**

All'inizio degli anni 80 il mito di Star Wars regnava incontrastato, tanto che una software house decise di produrre un gioco ispirato pesantemente all'attacco finale alla Morte Nera del primo (quarto) capitolo della saga, uscito quattro anni prima.

Per evitare di pagare costosi diritti, fu cambiata l'ambientazione: il nostro alter-ego è alla guida di un caccia spaziale, come in Guerre Stellari, ma il canyon artificiale in cui si trova a sfrecciare è situato nei pressi della Terra.
L'obiettivo è volare negli spazi angusti del paesaggio che ci circonda e colpire 5 volte di seguito un missile pronto a essere sparato, evitando al contempo di essere abbattuti dai velivoli nemici e dai numerosi ostacoli, naturali e non, che ci sbarreranno il passo.
Se non saremo puntuali e precisi nel centrare il bersaglio, esso si sgancerà dal suo involucro e volerà dritto sul nostro pianeta, distruggendolo in una pirotecnica e molto spettacolare sequenza esplosiva.
Star Strike è un prodotto frenetico, molto veloce, che non perdona al giocatore il minimo errore: quando uscì colpì anche per le sue caratteristiche tecniche. In particolare lo scrolling molto fluido e la varietà di colori e nemici apparvero miracolosi per l'epoca; lo sparatutto si trasformò in poco tempo in un fenomeno di culto. Ancora oggi, fatte le dovute proporzioni, la grafica spettacolare finirà per colpire l'esperto nostalgico, che non resisterà alla tentazione di riprendere in mano Star Strike per alcune intense sessioni di gioco, in ricordo dei vecchi tempi.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

La vita è fatta a scale: ti sloghi una caviglia e per tre settimane non fai altro che prendere l'ascensore...

Euforantolanti dal caldo, bentornati alla paginetta che ride di chi piange e piange di chi ride. O, se volete, alla pagina tutta tipe tope e gran mattacchioni. Fate voi... io, dal canto mio, non so più nemmeno come mi chiamo, complice l'afa sahariana che attanaglia il luogo di lavoro in questo scorcio di estate. Ma lasciamo da parte il meteo (nella speranza che lui lasci in pace me) e torniamo alle nostre faccende mensili. Questa edizione dell'Euforia Paradossa promette bene: le immagini da lollare e rotfloffare ci sono, le tipe tope di cui sopra anche. Tutto come sempre, insomma, consapevoli che il vostro supporto per riempire questo spazio con materiale sempre all'altezza delle aspettative è più che mai fondamentale: non fatecelo mai mancare, mi raccomando, e continuate a segnalarci immagini e roditrici da primo premio al festival del pelo lucido e scintillante. E ora, come sempre, spazio alle facezie! Buona lettura!

ALLORA ESISTE DAVVERO

Son l'estate che avanza e non guarda in faccia nessuno si possono fare solo due cose: guardare le ragazze in spiaggia o farsi prendere dalla follia e distruggere tutto. In un paio di foto che non ci sentiamo di pubblicare è racchiusa questa profondissima filosofia. Che Waka Waka fosse un personaggio mitico lo sapevamo già dal 1980 e qualcosa, ma vederlo utilizzato come reggipetto (uh, che termine antico, lo usavano sui cataloghi di Postalmarket!) è comunque sconvolgente. Avete presente la sua insaziabile fame di roba tonda vero? Ecco, io fossi una giovane donna mi farei sicuramente qualche scrupolo. Qualche problema in meno, invece, se lo devono essere posti i creatori della Pac-Man Grenade, una vera (finta) granata che all'impatto dovrebbe rilasciare tante pastigliette bianche: non trasformerà nessuno in fantasma, ma il divertimento è assicurato. Specie se andate in vacanza nel posto indicato dal cartello in foto.

METTI DELLA TENEREZZA NEL TUO QUADRICILINDRICO

La fine del mondo è vicina. Ormai ne abbiamo le prove tangibili, altro che Maya e 2012. Ho sempre sostenuto che ad annientare la razza umana non sarebbe stata una Terza Guerra Mondiale a colpi di atomica o l'avvento degli alieni cattivi e insettoidi, quanto piuttosto una minaccia ben più reale e terrena. No, non parlo del riscaldamento globale o del collasso dell'ecosistema, ma di una piaga ben più subdola e strisciante: Hello Kitty. Voi tutti pensate che questo gattino sia inerme, dolce e innocuo. Stolti che siete. Non avete mai notato quel luccichio di insana malvagità, quella smorfia di compiaciuta cattiveria che trasuda in ogni immagine della malefica gatta jappo? Pensateci bene: Hello Kitty non ha voce, perché chissà quale turpiloquio blasfemo potrebbe uscire dalla sua mefistofelica gola se solo potesse parlare: profezie di armageddon e di inferno sulla terra, ne sono sicuro. Beh, se sono l'unico a essersi accorto che il maligno è già tra noi e ha un fiocco rosso (e sottolineo rosso, come il sangue che sgorgherà a breve) in testa, allora pazienza: tanto ormai il tempo delle teorie è scaduto. Come faccio a saperlo? Ma non capite? Se persino l'Agip promuove una tanica di olio motore dedicata a Hello Kitty, allora il buio gatto della morte ha ormai raggiunto con la sua adorazione il massimo livello di devozione e di sacrifici rituali possibile. La fine è vicina, miagolate quanto volete ma nessuno si salverà...

FOTO DI GRUPPO CON CANE E TANTA FELICITÀ DIFFUSA

Che gli americani abbiano il rito della foto familiare è una cosa che abbiamo imparato dai telefilm degli anni '70 in poi. Che in questo passaggio obbligato per tutti i figli, figlie, zie e nipoti si nasconda un momento non così allegro come gli sguardi spesso lasciano intendere, anche. Però, signori e signore, ecco a voi una foto familiare che sprizza gioia reale da tutti i pori. A trasmettere questo senso di pace e allegria è in larga parte l'espressione dell'unico maschio presente nell'immagine, o perlomeno dell'unico maschio umano presente nella foto. Non sappiamo infatti nulla sul sesso del agnolotto, ma dallo sguardo di quest'ultimo potremmo quasi supporre che trattasi di esemplare femminile. Come faccio a dirlo? Maliziosi che siete: non vedete il collare colorato di rosa?

QUANDO HO CALDO MI SENTO BRUCIARE DENTRO E FUORI. TOPANINAZZO ALLA GRIGLIA PER TUTTI?

Chiudiamo questo episodio dell'Efuoria Paradossa con un paio di roditrici in segnalazione. Per festeggiare il periodo ancora soleggiato e sicuramente afoso ho scelto per voi due immagini di topomodella in fiamme che proprio ha bisogno di denudarsi un po' per ristabilire la corretta temperatura anatomica. La prima, evidentemente, ha nel radiatore inferiore un evidente problema di surriscaldamento, mentre la seconda, che già a provveduto a dotarsi di raffreddamento a liquido, ancora nota un certo difetto di termoregolamentazione al petto. Ah, 'ste roditrici di oggi... Non le fanno più resistenti come una volta.

Davvero social network questo angolo di

BOVABYTE

...che insegna le basi di Facebook a chi non è iscritto

A cura di: Noi Bovas bovabyte@bovabyte.com

PARENTAL ADVISORY
I social network sono posti brutti, pieni di approfittatori e assassini, manipolatori e santoni che mirano al vostro portafogli. Ci avete creduto? Continuate pure a seguire il figgi, e non iscrivetevi mai a un social network...

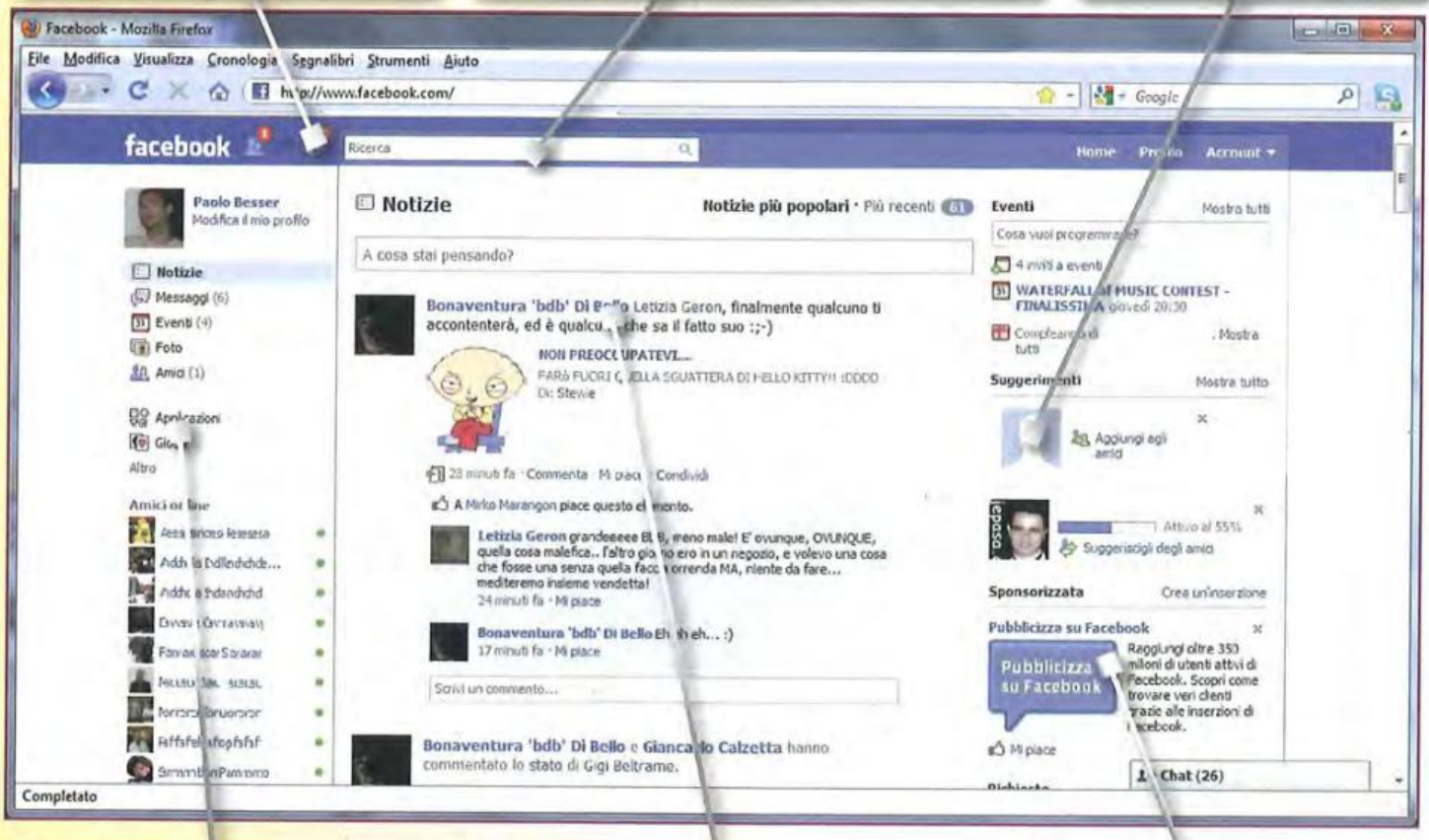
FACEBOOK, ISTRUZIONI PER L'USO

Come dicevano sempre i Borg nella popolare serie TV Star Trek – The Next Generation, "ogni resistenza è inutile" e, prima o poi, verremo assimilati tutti nel vortice sociale di Facebook, diventato di diritto il più popolare dei social network grazie ai suoi 400 milioni di utenti (quasi sette Italie messe insieme!), ai suoi 60.000 server (pensate al poveretto che deve occuparsi delle disaster recovery...) e agli oltre 16 miliardi di minuti che queste persone passano su di essi, mediamente, ogni santo giorno. Numeri da capogiro, che hanno fatto trasalire il Pastore ("Nooooo, non va beeeneeee, li voglio anch'io 60.000 server da amministraaaareeeee!", ha detto), e che danno un nuovo significato all'espressione "successo planetario". Comunque sia, anche noi Bovas ormai siamo entrati di diritto in questo mondo, fatto di emozioni (poche), contatti (molti) e minchiate (troppe) e soprattutto dove ci sono queste ultime noi non potevamo certo mancare, per cui possiamo svelarne tutti i segreti ai pochi coraggiosi che ancora non vanno oltre alla schermata di login, quella con il mappamondo stilizzato e le faccine che comunicano tra loro.

ULTIME NOVITÀ
Queste tre icone ci dicono quante richieste di amicizia, quanti messaggi e quanti interventi dei nostri amici ci siamo persi tra l'ultimo collegamento e quello attuale. Se la nostra lista è vasta e il tempo trascorso è parecchio, sono la nostra unica ancora di salvezza. Ma tanto si resetteranno non appena faremo clic per sbaglio su un link esterno qualsiasi.

LA PORTA DELL'INFERNO
Questa casella dall'apparenza innocua e dalla descrizione rassicurante ("Ricerca"), è in realtà l'orlo del precipizio. Quando inizieremo a infilare i nomi di vecchi amici, ex fidanzate/i, compagni di classe, vecchie conoscenze, glorie dello spettacolo e del pallone, ci renderemo inesorabilmente conto che ciascuno di loro coltiva molte più amicizie di noi. E tenteremo in ogni modo di recuperare. Attenti a chi cercate: in America Facebook è considerato il migliore alleato degli avvocati divorzisti.

SO SBAGLIARE DA SOLO, GRAZIE
Ogni tanto Facebook ci azzecca e, nello spazio dei suggerimenti, ci indica qualcuno che effettivamente abbiamo già visto di persona. Altrimenti, il più delle volte, ci propone di stringere amicizia con chiunque, di inviare messaggi a gente a cui non abbiamo niente da dire, e cose così.



STRUMENTI DEL DEMONIO
Giochi destinati ad assorbire la vostra produttività fino al licenziamento, e applicazioni raramente utili ma sempre foriere di notizie che ci lasciano del tutto indifferenti ("Angelico Medaglia ha partecipato al sondaggio "che principessa sei?", e ha scoperto di essere la principessa Sissi"), costituiscono l'unico output di chi non ha mai niente da dire.

CAVOLACCI ALTRUI
In quest'area dello schermo prende corpo l'essenza di questo sito: tutto ciò che passa per la testa, per il browser e per il media player dei nostri amici, finisce per essere pubblicato come notizia qui dentro, per poi essere a sua volta commentato dagli altri. Invariabilmente, i messaggi che commenteremmo più volentieri sono quelli inviati da amici di amici e, per tanto, non possiamo dire la nostra. Peccato.

ECCO A CHE SERVE!
Beh, in qualche modo Facebook dovrà pur vivere, no? La pubblicità è sempre un ottimo mezzo e rende tutto più semplice e sbrigativo, quando si tratta di rispondere alla fatidica domanda: "ma a che serve?". Ad arricchire i suoi creatori. Che meriterebbero un Nobel.

E TU, CHE TIPO DA FACEBOOK SEI?

Ma ovviamente nulla di tutto questo avrebbe un senso se a collegarsi non ci fossero loro, gli utenti. Persone che si collegano e che condividono i fatti loro con conoscenti e perfetti sconosciuti, elevati al rango di "amici" perché in fondo se lui è un amico di un mio amico e mi ha chiesto l'amicizia, evidentemente, dovremmo esserci già conosciuti chissà dove e chissà quando, per cui sarei un cafone a non accettarla. Ecco dunque svelato chi potreste incontrare una volta registrati. Attenti, sono tutti intorno a voi!

L'UOMO DEI RECORD

L'uomo dei record si pone come unico scopo della vita quello di collezionare il più alto numero di amicizie su Facebook. Non gli interessa se non ha mai visto (e soprattutto mai vedrà) di persona gli individui con cui interagisce: l'importante, per lui, è semplicemente apparire nella lista degli altri, di tutti gli altri, e per giungere a questo obiettivo non esita a fare scorrere le amicizie di tutti i suoi interlocutori, con lo scopo di aggiungerle tutte alla sua collezione. Il bello, però, è che non interviene praticamente mai, risultando alla fine sconosciuto a tutti ("ma questo è amico tuo?" "sì, ma non so perché" "ma che ha mai detto?" "Boh!").

IL TAPPEZZIERE

Il tappezziere non condivide mai niente di sé, ma non manca occasione per intervenire in tutte le discussioni in corso, anche in quelle in cui la sua opinione è assolutamente superflua. Deve sempre scrivere la sua e fare capolino nei posti più impensati, quasi fosse un imperativo assoluto fare presente a tutti gli altri il suo pensiero. Che poi, spesso e volentieri, si limita a qualche smiley o a un'onomatopea. Dato che non premette mai a chi stia rispondendo nello specifico, non si capisce mai a chi diavolo è rivolta quella maledetta faccina sorridente. Ma che avrà da sorridere, poi!?

QUELLO CHE...

Una vera iattura. È iscritto a quattromila pagine che cominciano invariabilmente per "quelli che..." e soprattutto vi invita a diventarlo a vostra volta. Se non è soddisfatto della sua appartenenza a tanti gruppi diversi, ne crea a sua volta premettendo le fatidiche due parole e aggiungendo una qualità qualsiasi che dovrebbe assolvere, almeno in teoria, lo scopo di un collante sociale che accomuni tutti i fan della medesima. In realtà, quelli che diventano fan delle liste "quelli che..." non hanno mai niente in comune e finiscono invariabilmente per litigare.

LA MOGLIE GELOSA

La moglie gelosa non si collega quasi mai a internet e non è iscritta a Facebook. Quelle volte che si è fatta tentare, si è fermata di fronte al mappamondo con le faccine, immaginando che al di là di quella pagina web si consumino i turpi tradimenti di mariti e fidanzati a base di amiche, colleghe ed ex-compagne, con cui è troppo facile riallacciare i rapporti e combinare chissà quali appuntamenti. In realtà, il più delle volte le ex fidanzate finiscono tra gli amici e se solo non continuassero a condividere link di ogni genere finirebbero velocemente nel dimenticatoio: volendo, con tante pietanze in giro, perché bersi una minestrina riscaldata?

IL GIOCATORE PROVETTO

Qualcuno spieghi a tutti i nostri amici che non ce ne frega assolutamente niente se hanno trovato una mucca in Farmville, se il loro albergo è pronto ad assumere personale, se hanno ottenuto questo o quell'achievement con la loro Xbox 360, se hanno fatto commerci nell'Oak Tree Collection di Frontierville e così via! C'è gente che al posto di lavorare perde tutto il tempo di fronte a questi pseudovideogiochi e non passa giorno senza che ci renda partecipe di tutti i suoi successi, mentre noi siamo al computer a lavorare! Su Facebook, ovviamente...

IL GENITORE APPRENSIVO

Una catastrofe moderna. Il genitore apprensivo conosce bene internet, sa che è un posto pericoloso e impone ai figli di accettare la sua amicizia, contraccambiando. Visto che cazzegg... lavora in ufficio, sa sempre quando gli eredi sono on line e non esita a contattarli in chat, subissandoli di domande, leggendo i profili dei loro amici, lamentandosi delle cattive compagnie ("i tuoi amici di Facebook non mi piacciono"), e stupendosi del fatto che, appena lo vedono, questi si staccano da internet o si spostano su altri lidi... pardon, siti. Chissà poi perché, neh!?

IL LEI NON SA CHI SONO IO

Mortale. Ma questa categoria è talmente importante che abbiamo scomodato perfino il grafico e il capo redattore perché venisse aggiunta addirittura mentre la rivista veniva rollata dalle rotative. Il Lei non sa chi sono io è un personaggio estremamente triste che, non appena viene coinvolto in qualche discussione di profilo tecnico (e non), condisce le proprie posizioni millantando un'insuperabile livello di esperienza nel settore (in qualsiasi settore si stia discutendo) e annunciando di aver già provveduto in passato a fare qualcosa di impossibile, senza tuttavia fornire spiegazioni intelligibili - e soprattutto riproducibili - sulla procedura utilizzata. In diverse circostanze si direbbe che il suo enorme macchinone serva a sublimare altri tipi di carenze.

Alessandra Ambrosio e Doutzen Kroes sono state le testimonial ufficiali della pagina di Facebook di Victoria's Secret. Noi le abbiamo cercate e trovate su Facebook, ma l'amicizia non possiamo chiedergliela. Peccato.

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 28 GIUGNO 2010

[La formula Layton]

Ok, ve lo avevo promesso. Non che sia l'evento dell'anno, anzi. In questo momento di eccitazione per l'E3 appena terminato, io vado a pescare qualcosa che con il glamour c'entra ben poco. Scopo del gioco non è tanto di parlare del gioco, quanto della formula.
La formula Layton.
Prendete una bella console portatile (ok, ricordatemi pure che tempo fa scrissi un'invettiva contro le portatili, del resto me l'hanno già fatto presente: ciao, Roberto). Una console con il touch e il pennino, per intenderci. Ficcateci sopra un'avventura grafica. Ma come, che c'è di nuovo, il pennino?
No, la mistura. Perché questa (queste) avventura (avventure) non è (ok, mi sono stufato) affatto costruita a caso; presta un'attenzione quasi chirurgica all'eliminazione del tempo morto. Quasi sempre succede qualcosa, che sia rilevante o meno ai fini della trama principale. Ci sono un po' di sotto trame da leggere o scartare e una serie di sotto giochi alternativi che garantiscono un paio di bonus ludici. Non ci sono troppe schermate di intermezzo, ma si è optato invece per fondali piuttosto ben disponenti.
E tutto questo companatico a reggere una serie di enigmi logici molto ben congegnati. Ok, forse sono di parte perché si va un po' tanto sui miei gusti personali, però era un pezzo che non mi ritrovavo di fronte il classico gioco da "ancora uno e poi smetto".
Sarà mica una cosa così rara, direte voi. Lo è nel panorama delle ag, a parer mio. Laddove i ritmi sono più blandi, le distante tra eventi più rade e il giocatore è più abituato a volar pindaricamente che altrove.
Voi che ne dite? Vi è capitato ti metterci le zampacce sopra?

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin, in forma mondiale, ha dei polmoni che la sua vuvuzela la sentite sicuramente anche voi. Lo trovate su http://www.tgmonline.it/contact (SELEZIONATE Fragzone).

TGM BAZAR:
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Ci trovate anche tutte le partite registrate dei Mondiali e quello strumento lì...

TGM MAIL:
ora che c'è la form, la TGM Mail ha ricominciato a tirarsela di brutto, sommersa com'è da mailucce belle e care: http://www.tgmonline.it/contact.

RAFFOSENTIQUA:
aprite le orecchione e non abbiate timore delle trombetta che il Raffo sta impugnando (http://www.tgmonline.it/contact a Raffosentiqua).

MEGLIO CREDERCI O MILLARE?

Caro XAM,
non riesco a capire le decisioni che ti hanno portato a scrivere una recensione come quella di Sam&Max: The Penal Zone. Sembra che tu sia ipercritico nei confronti della Telltale, dicendo che "non ha saputo sfruttare appieno l'occasione per compiere un passo evolutivo fondamentale". Stiamo parlando della stessa Telltale che ha inventato le avventure grafiche a episodi? Che osa giocare nel game design e nelle storie con tempo, spazio e poteri paranormali come poche altre software house? Che ha ristabilito nelle avventure la qualità dei dialoghi e la loro rappresentazione (inquadrature, qualità del doppiaggio, labiale sincronizzato, espressioni, animazioni, ecc...)? Davvero credi che tutto questo sia scontato e non una evoluzione? Francamente trovo poche avventure equiparabili al loro standard di qualità – di cui non trovo menzione nella recensione. Ma quel che scrivi è che "in un caso potreste trovarvi bloccati da un enigma che vi impedirà qualsiasi altra mossa", senza però specificare che la maggior parte del gioco è assolutamente non lineare e i vari compiti possono essere portati avanti come più si desidera. In barba a tutto ciò ti soffermi invece sul fatto che "A schermo pieno il puntatore del mouse vi darà qualche problema" - probabilmente un difetto della review-copy dato che nella versione definitiva non è assolutamente presente.
Uno spunto di riflessione mi scaturisce invece da questa tua frase riguardo i dialoghi: "Quando capiranno i Telltale che è il caso di introdurre una dinamica diversa, magari scartando possibilità, creando veri bivi di qualche genere?". Anche se non capisco perché un mese prima questo non era un difetto in Runaway 3 (non è stato recensito da te, ma si è beccato ugualmente un 86), la Telltale ha sempre detto di essere restia a bivi veri e propri. In tal proposito Chuck Jordan, ideatore della 3°stagione di Sam&Max, dice proprio che "odia ogni tipo di struttura ramificata, creare contenuti che metà degli utenti non vedranno.[...] Sembrerebbe una finta interattività, è come lasciare che il giocatore faccia un mucchietto di cose differenti invece della cosa più interessante da fare, quel momento nel design in cui si urla 'Sensazionale!' e che deve essere l'obiettivo del game designer".
Condivido appieno questa visione, e anche io ho delle riserve sulle storie a percorsi alternativi (mi sa che non hai mai giocato a Heavy Rain. ndTMB).
Immaginiamo ora delle vere storie interattive in cui, come dici tu, sia davvero possibile modificare la sceneggiatura: ma quanto perderebbe un Syberia se Oscar morisse nei primi 10 minuti? O un Bioshock senza l'incontro con Andrew Ryan? O un The Dig senza resuscitare Brink?
Ho giocato sia Mass Effect 1 che il 2. Sebbene sia fantastico avere tanti percorsi a disposizione, non c'è niente di più

TUTTO QUESTO PER ME È UNA FRUSTRAZIONE. PREFERISCO A QUESTO PUNTO LA LINEARITÀ DI TRAMA DELLA TELLTALE, SCRITTA DA ESPERTI GAME DESIGNER, IN CUI SO CHE GODRÒ APPIENO IN TUTTE LE SUE SFACCETTATURE E COLPI DI SCENA.
STEFANO ZANCA

SUPER SVIOLINATA

Http://www.youtube.com/watch?v=vjcFQquHipE. "Tu ne apprezzerai la follia" - mi scrisse Mirko. In effetti non posso esimermi dal costringervi a digitare tutte queste letterucce infami e beccarvi questo pazzoide che accompagna Mario col violino (effetti sonori compresi, altrimenti era troppo facile. ndTMB)...

SE SI VUOLE "SPLINTER CELL SENZA IL NOME SPLINTER CELL" È UNA COSA, TUTTAVIA IO SONO RIMASTO SODDISFATTO E LA MIA ASPETTATIVA ERA DI TROVARMI IN MEZZO A UNA STAGIONE DI 24
MARCO BIGNAMI

frustrante che andare avanti nel gioco e capire che in precedenza hai perseguito una via sbagliata. Ho rigiocato intere sezioni per correggere errori commessi in bivi accaduti precedentemente. Sembra come nei vecchi coin-op: ogni volta che ti accorgi di aver sbagliato percorso è come se perdessi le tre vite, e devi ricaricare e rifarti tutto un pezzo di gioco daccapo per arrivare ad una conclusione positiva. E forse sono un po' sfigato io, ma sia in Bioshock, che in Mass Effect, che in Metro2033, che nel vecchio Blade Runner, non sono mai riuscito ad avere il finale migliore alla prima partita, rimanendo sempre con l'amaro in bocca e con la sensazione di aver buttato tempo. Per fortuna che c'è Youtube per guardare il finale che volevi.
Tutto questo per me è una frustrazione. Preferisco a questo punto la linearità di trama della Telltale, scritta da esperti game designer, in cui so che godrò appieno in tutte le sue sfaccettature e colpi di scena. E al limite potrei trovarmi bloccato da un enigma che mi impedirà qualsiasi altra mossa; andrò avanti con molta difficoltà, ma almeno non dovrò rifarmi il gioco daccapo.

Stefano Zanca

Premesso che i Telltale mi hanno fatto quasi completamente rimangiare quanto scritto con il secondo capitolo (secondo me il migliore in assoluto delle tre stagioni, nonché una delle avventure più notevoli in circolazione, quanto a innovazione in parte e giocabilità in generale). Premesso questo, non sono d'accordo né con Jordan né con te. Qualche anno fa ero, come lo sei tu, dalla parte del giocatore che vuole vedere tutto. Che vuole consumare ogni singola idea, ogni singolo spazio pensato per lui. Poi mi sono accorto della natura compulsiva di questa necessità e ho iniziato – mi pare con Thief 3 – a comprendere la necessità di lasciare una parte del gioco irrisolta/non giocata/non affrontata. Per quale ragione? Perché alla totalità dei colpi di scena, delle pensate, dei tocchi di design, ho preferito l'integrità della mia immersione; meglio crederci che millare. Partendo da questo presupposto, ho notato come nelle avventure i dialoghi, in particolare, mi annoiassero ormai da parecchio. C'è dentro del racconto. C'è dentro del dettaglio, magari qualche colpo di scena, d'accordo. Ma la carenza di qualità espositiva (rispetto alla controparte cinematografica) non è compensata da un motivato coinvolgimento del giocatore. È vero, ci troviamo a scegliere questa frase o quella, ma dove sta la tensione? Dov'è la partecipazione emotiva, se comunque, finiremo per cliccare tutte le frasi una a una, scegliendone solo l'ordine?
Secondo me sarebbe molto più interessante essere costretti a rimuginare su una scelta, non tanto per beccare la frase corretta o la migliore in senso assoluto, quanto per calarsi nei panni di un personaggio, convincendoci di compiere delle scelte reali in sua vece.
In buona sostanza, giocare non tanto per il finale migliore, quanto per la condotta più vicina alla propria natura, con tutte le conseguenze del caso.
Questo, sempre secondo me, non ha assolutamente prezzo e fa la differenza tra un buon giocare e un giocare annoiato.
Che ne dite voialtri tutti?

SPLINTER CELL SENZA IL NOME SPLINTER CELL

Salve,
vi scrivo in relazione ad alcuni argomenti letti nel numero di giugno 2010; primo fra tutti la recensione di Alpha Protocol. Infatti, pur assumendo che ciascuno ha i suoi gusti personali, mi sembra non rendere giustizia al gioco.
Ma andiamo con ordine: i minigiochi (ripetitivi noiosi ed odiosi che immancabilmente si trovano in ogni livello) sono funzionali al gameplay, non meno dei frequenti lavori di grimaldello o di "rapimento ad uso retinico" del primo Splinter Cell (che è un titolo di 8 anni fa... ndTMB); la pistola, giudicata inutile (visto il danno ridotto), è stata l'unica arma che ho usato durante l'intero (primo) playthrough e, nonostante il sistema di mira giudicato obbrobrioso (perché punta sulla riflessività), buona parte dei nemici li ho eliminati con un unico colpo alla testa; per i passaggi di livello sono gestiti né più né meno come Vampire - Bloodlines.

AVVERTENZE D'USO

Son sincero. Non so più cosa scrivere nell'intro di questo box qui. Apprezzate ancora la sincerità?

BIVIO
Pietra dello scandalo ludico del mese.

CLICK
Operazione solo apparentemente estranea alla metafisica.

DRM
Loco dell'immaginazione (ma neanche poi tanto) ove inviare i peggiori insulti che vi saltano in mente, compresi quelli poco pertinenti alla circostanza.

LAYTON
Più recente passione video-giocosa dello Xam, come al solito volubile peggio d'un uccel di bosco.

MILLARE
Termine che, per qualche ragione, allo Xam ricorda l'antico concetto di millino (appartenente all'epoca in cui ci si comprava una ventina di caramelle gommose), ma rientra nell'ambito dello slang moderno.

XAM
Uomo in via di scioglimento, un po' alla stregua dei ghiacci del Polo.

Passiamo a un altro nodo della recensione: la trama scontata e il gameplay totalmente diverso da Splinter Cell. Sebbene la trama sia effettivamente già nota (come tutto ciò che esiste nello spionaggio), la differenza rispetto a Splinter Cell è evidente, ma non necessariamente un male.
Tutto dipende da ciò che ci si aspetta dal gioco: se si vuole "Splinter Cell senza il nome Splinter Cell" è una cosa, tuttavia io sono rimasto soddisfatto e la mia aspettativa era quella di trovarmi in mezzo a una stagione di 24 (perdonami, ma è un po' come paragonare CSI a RIS... siamo proprio su due mondi molto distanti. Alpha Protocol è un'accozzaglia

ADOTTA ANCHE TU UN AT-AT

Ho deciso: questo mese vi rompo i maroni con i link. http://kotaku.com/5574055/awww-mom-can-we-keep-this-at+at. Il filmato fuffa di turno arriva da Fbs, è fatto benissimo (l'AT-AT che corre a fianco del cane!) e vi convincerà sicuramente a rottamare il gatto in favore di un AT-AT.
Che ci piglia coi videogiochi? Boh, in effetti mi avete preso in castagna...

di cliché senza né arte né parte. ndTMB).
Infine voglio aggiungere qualcosa relativamente alla risposta di Ubisoft sulla questione DRM. Dicono di voler mandare un segnale alla pirateria anche se a discapito degli utenti; ebbene, vorrei citare il blog della SW house indie "Wolfire": <<When considering any kind of DRM, we have to ask ourselves, "How many legitimate users is it ok to inconvenience in order to reduce piracy?" The answer should be none.>>; inoltre aggiungerei che se la loro volontà è quella di dare un segnale allora la strada era quella seguita da Prince of Persia (quello contestato per l'impossibilità di morire), ovvero liberarsi dal DRM e dire agli utenti "Ehi, noi non vogliamo crearvi problemi, anzi ci fidiamo di voi a tal punto da non proteggere i nostri giochi, quindi vi preghiamo di ripagare la nostra fiducia acquistandoli"; ma forse un discorso del genere è troppo difficile per un azienda che fa soldi sui giochi.
Oppure, come dimostrano i partecipanti all'Humble Indie Bundle, è solo più comodo fingere che sia troppo complesso, per poter vessare gli utenti e eliminare il mercato dell'usato.
Detto ciò vi ringrazio dell'attenzione e vi saluto.

Marco Bignami

IO CLICCO. CLICCO PER UNO SCOPO. CLICCO PER UNA RAGIONE. CLICCO ED OTTENGO QUALCOSA. MA CIÒ CHE BRAMO NON È NELL'IMMEDIATO. CLICCO OGGI PER OTTENERE, FORSE, DOMANI. METACLICCO.
GABRIELE VILLA

Prendo atto della tua nota circa Splinter Cell e passo a commentare la riflessione degli Wolfire. Sui DRM abbiamo scritto di tutto e di più e a queste sagge parole, piuttosto che aggiungere qualche banalità, ho preferito abbinare la missiva che segue. Il classico caso umano a cui non si può che replicare con un "bella".

BATTAGLIA CAMPALE

Spettabile redazione, complimenti per la vostra rivista.
Vi scrivo per segnalare il pessimo trattamento da me ricevuto da parte di ElectronicArts per il seguente motivo. Il 25-03-2010 ho comprato presso il mio supermercato un videogioco per il mio PC, Battlefield Bad Company 2 della EA. Arrivato a casa, l'ho installato e quindi l'ho provato sia in single player che in multiplayer senza riscontrare problemi.
A distanza di qualche ora, ho tentato nuovamente il gioco online tramite multiplayer, ma mi veniva negato l'accesso con il seguente messaggio "codice di gioco già in uso".
A questo punto ho scritto al servizio clienti della EA e comunicato il problema. Dopo breve tempo, mi hanno risposto chiedendo i dati dell'iscrizione dell'account, quindi password, nome utente, ecc... per i controlli del caso. Io prontamente li ho spediti.
Il giorno seguente mi hanno consigliato di scaricare il gioco tramite il loro server ufficiale, per tanto ho provato a inserire il codice in mio possesso per scaricarlo da internet come consigliato e, naturalmente, non ha funzionato.
Ho contattato nuovamente EA, mi hanno risposto che avrebbero dovuto fare degli accertamenti più approfonditi chiedendomi fotocopia dello scontrino, varie fotocopie del libretto originale, fotocopie dei codici stampato sul libretto di istruzione, ecc...
Celermente ho spedito quanto richiestomi ma, dopo una settimana senza ricevere risposta, ho nuovamente sollecitato il servizio clienti, il quale mi ha informato che non dipendeva più da loro e dovevo perciò attendere i vari controlli del caso.
Oggi siamo a inizio giugno e da allora, dopo ulteriori solleciti, il servizio clienti EA non mi ha più contattato.
Ho provato diverse volte a chiamare telefonicamente l'assistenza clienti all'utenza stampata sul libretto (848.800.729), ma non hanno mai risposto. Mi pare anzi che, dopo qualche minuto di attesa, qualcuno alzi la cornetta per poi chiudere immediatamente la comunicazione.
Ho comprato il gioco originale per non avere di questi problemi, ma mi sono sbagliato e prometto che non comprerò più giochi della EA facendo cattiva pubblicità ai miei conoscenti per quel che posso, sia per il trattamento ricevuto, sia per i soldi buttati al vento (40 euro). Spero che la vostra rivista renda pubblica la serietà di EA e faccia sapere come lavorano al servizio clienti.
Un saluto e grazie per l'eventuale presa in considerazione della stessa.

Leandro

Una bella odissea.
Voglio sperare che si sia trattato di un malinteso, di un numero sbagliato, di un colpo di calore o qualcos'altro del genere (oltre a quanto già velatamente considerato sopra) (in ogni caso abbiamo girato la lettera in questione a EA e stiamo attendendo una risposta chiarificatrice in merito. ndTMB)

TRAPPED AGAIN (CHIUSURA METAFISICA)

Io clicco. Clicco per uno scopo, clicco per una ragione. Clicco e ottengo qualcosa. Ma ciò che bramo non è nell'immediato. Clicco oggi per ottenere, forse, domani. Metaclicco. Più clicco e più ho probabilità di ottenere. Più è difficile e più dovrò cliccare. Ma anche ciò che prima o poi otterrò sarà solo un primo scalino.
Pertanto clicco per salire una scala composta da un indefinibile numero di gradini. O meglio, al momento il numero è chiaro ma è altrettanto chiaro che aumenterà soprattutto se saremo in tanti a cliccare. Più cliccheremo e più faremo in modo che qualcuno allunghi il percorso.
Qualcuno, oltre a noi, ha quindi bisogno dei nostri click.
Allora clicco... clicco... clicco. Metodico, paziente, mirato ma anche freddo, distaccato, potenzialmente distratto o distraibile. Magari annoiato, clicco mentre guardo la televisione.
Niente di male, devo solo cliccare. È la gioia di lavorare per ottenere, di lottare per avere di più rispetto a prima e rispetto agli altri.
Quale senso avrebbe salire se non per essere di più rispetto agli altri. Grazie alla competizione c'è crescita. Nella solitudine solo orgoglio personale. Clicco per soddisfare la mia ambizione di potenza. Ed allora clicco, clicco e riclicco. È un'azione semplice, non impegnativa, infinitamente ripetitiva, infinitamente uguale a se stessa, mangia tempo.
Eppure irresistibile, ammaliante, intrigante, ipnotizzante. Inizio per non finire, sogno nel divenire.
Sonoro, grafica... è la meccanica a intrappolare, null'altro.
Prendi WOW, prendi Castle Age, assolutamente identici nella loro sostanza, nel loro essere MMOCG (Click Game), sussistono per le stesse condizioni. Al primo devi imporre pause mentre il secondo le impone.
Ho cliccato un Bahamut Alpha, tenace, resistente. 150 ore per terminare i click, 150 persone che uniscono i loro click.
Serve aiuto, tutti devono cliccare se ambiscono al premio. Allo scadere delle ore i click divengono concitati, manca poco, forse riusciamo. Solo ora mi accorgo che devo razionalizzare, non devo sprecare i miei click. Metto in campo tutto e continuo a cliccare. Clicco, clicco, clicco. Nella piccola chat incito gli altri. E lì, nel non luogo, dove fino a quel momento regnava il silenzio, la moltitudine di partecipanti appare. Tutti attenti ai numeri, tutti attenti ai click.
Migliaia di click hanno dato vita a una furiosa battaglia. Il Bahamut Alpha cade. La fantasia colma le distanze, copre i limiti, svela le possibilità. È gioia condivisa; sento i compagni vicini in quell'esatto momento di vittoria. Un ultimo click segnerà la fine di questa battaglia assegnandomi il meritato bottino.
Gratz
CLICK

Gabriele Villa

AU REVOIR

Non avete mica idea di quanto abbia piacere a scrivere, in questo momento, queste righe qui. Ormai tra lo stato liquido e quello vaporoso, posso finalmente spegnere questa dannata macchina, rotolare sotto la doccia e spalmarmi sul letto, sperando che il sonno mi colga prima che mi ricolga il caldo. È una dura lotta, sapete?

RAFFO SENTI QUA!

Ragazzi fa un caldo bestia, se c'è una cosa che mi dà fastidio oltre alle zanzare, le mosche, i serpenti, il freddo, la pioggia, i vecchi, i piccioni, chi grida, quelli che si indignano su Facebook, quelli che ai raduni arrivano con le macchine fotografiche da 4000 euro e poi postano una sola foto sul forum ma grande come una palazzo, le ragazze cesse che se la tirano, quelli che applaudono ai funerali, le ragazze obese che si mettono la maglietta sopra la panza e i pantaloni a vita bassa, gli automobilisti che non mettono la freccia per svoltare, quelli che vanno continuamente "all in" a poker, i padroni dei cani che li lasciano abbaiare per ore, quelli che fanno una battuta da mentecatti e poi ti fanno l'occhiolino, i grilli, chi i videogiochi li chiama "giochini", chi ringrazia Dio dopo aver segnato un gol, gli struzzi, beh, è il caldo.
Cambiando discorso, ho ricevuto alcune mail in cui mi veniva chiesto il motivo dell'eliminazione della barza che fa ridere solo me, il motivo è molto semplice: mi ero stufato, ogni tanto bisogna cambiare e bon.
Passiamo dunque all'operazione "Regalo tutto", nella quale omaggio un intrepido autore di una lettera pubblicata, con uno o più gadget in mio possesso. Il kit di Metal Gear Solid che ho messo in palio il mese scorso viene vinto da POET, che è pregato di inviarmi i suoi dati per la spedizione. Questo giro invece metto in palio una mug di Spy Hunter e il libretto "L'arte di Dead Space". Nel primo caso si tratta di una tazza, regalatami per aver presenziato alla presentazione del gioco omonimo, il libretto invece mi è arrivato per Natale da EA; è un oggetto da collezione che contiene alcune curiosità e numerose immagini a colori relative alla creazione del gioco. Il libretto contiene anche degli occhialini per vedere le immagini in 3D.
Penso sia tutto, quindi buon proseguimento e bon.
Raffo

I GUSTI SON GUSTI

Caro Raffo Trismegisto,
sono appena tornato da una nottata in un locale, totalmente sobrio (occorre precisare), dove ho avuto una discussione accalorata con alcuni miei amici (di cui ben due immaginari) in materia di ragazze (tutte immaginarie per me): come spesso capita nei consessi maschili, si è cominciato a dire quale tipo di ragazza piacesse di più: bruna, bionda, magra, alta, burza o persino cicciona. Arrivato il mio turno, io con molto candore non ho fatto altro che esprimere il mio pensiero: mi piacciono le ragazze gobbe. Anzi, più correttamente, mi piacciono le gobbe, per cui trovo estremamente affascinanti certe anziane signore la cui altezza non si misura sul capo bensì sulla terza o quarte vertebra lombare che, protundendo da dietro, fa sì che svetti più di quella di Andreotti. Certo, non disprezzo anche le giovani gobbute con le spalle in avanti e la schiena ricurva, ma la mia, diciamocelo chiaramente, è una forma di gerontofilia.
E così il tavolo cui ero seduto si è svuotato e sono rimasto solo, con la guida del telefono aperta alla ricerca dell'ospizio più vicino.
Hai qualche suggerimento da darmi?
Tuo gibbone urlante.

Gianni Epinotto

Caro Gianni, bisogna ammettere che le gobbe hanno il loro fascino, non solo infatti portano fortuna, ma rappresentano una lampante denuncia alla società moderna: fin da piccoli ci viene insegnato che la schiena va tenuta dritta, persino a militare (che ormai purtroppo non è più obbligatorio) viene detto: "Petto in fuori e gobba in dentro". Ci sono però alcuni portatori sani di ribellione allo stereotipo, all'imposizione di apparire come la società ritiene giusto presentarsi e questi sono quelli con la gobba. Non mi stupisce dunque la tua voglia di farti una gobbuta, è indice inconscio di ribellione alla società, di voler andare contro gli schemi e di scrivere di proprio pugno la storia della propria vita... comunque basta con le scemenze, sei un deviato e fatti curare.

QUESTIONI DI BASILARE IMPORTANZA

Raffo, vedo che continui a chiedere ai lettori aiuti in denaro, e dato che questo tuo grido inascoltato si propaga da diversi numeri, ho deciso di aiutarti (ottima idea! NdRaffo).
Come ho già fatto per i miei colleghi, sono andato a chiedere un aumento per loro e la cosa finora ha sempre funzionato... ti spiego perché: se vai tu a chiederlo sei solo uno come tanti che bussa alla porta per avere di più, ma se è un altro a farlo, chi deve concederlo rimane sempre un po' spiazzato. Il fatto che il diretto interessato non si trovi lì, fa sì che il principale si chieda se davvero il dipendente sia sottopagato, al punto che qualcuno si mobiliti per lui... quindi viene naturale che il capo si domandi se effettivamente non meriti un po' di più.
Se questo tentativo dovesse infrangersi contro la tenacia schiavista di chi ti sovrasta gerarchicamente, non tutto è perduto, potresti infatti sempre ricorrere al piano B.
Piano B.
È un po' spregiudicato, lo so, ma pensa in grande: sfruttando il vigore e la goliardia dei tuoi "enta" anni potresti lasciare sul parabrezza delle auto di facoltose e annoiate signore attempate un tuo contatto allusivo e con un po' di fortuna esse sapranno aiutarti. A Rimini questo metodo funziona alla grande, perlomeno per le procaci bionde dell'est.

LUKEBLASTXX

Caro Luke, prima di tutto grazie per aver preso a cuore la mia causa, i soldi, si sa, non bastano mai, ed è per me grande fonte di frustrazione constatare come tanti lettori affezionati, sempre disponibili a rilasciare attestati di stima, in fondo siano così taccagni. Del resto il mio genio viene scarsamente tenuto in considerazione dalle alte sfere, che si limitano a darmi uno stipendio del tutto simile a quello dei miei colleghi. Proverò a convincere l'ingegner Marangon a recarsi dall'imperatore della Sprea per perorare questa causa, l'idea mi sembra buona, vedremo che ne esce. Va precisato comunque che io non voglio più soldi dal mio datore di lavoro (che comunque sono sempre bene accetti, eh), ma da voi lettori, quindi siamo punto e a capo.
Per quanto riguarda il piano B, il problema non è tanto sparpagliare volantini sulle macchine delle vecchie, ma se loro poi ci stanno.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera non ha risposta perché sì. ndRaffo)

Buongiorno, caro amico Raffo?
Scrivo ora sulla tua rubrichetta perché il tuo sopravvalutato baffo penso che sia anche ora si dimetta!

Il Raffo col baffo sembra banale... quindi la vena poetica presto nasce. Glabro sotto al nasone non stai male! Ti farebbe sembrare un bimbo in fasce.

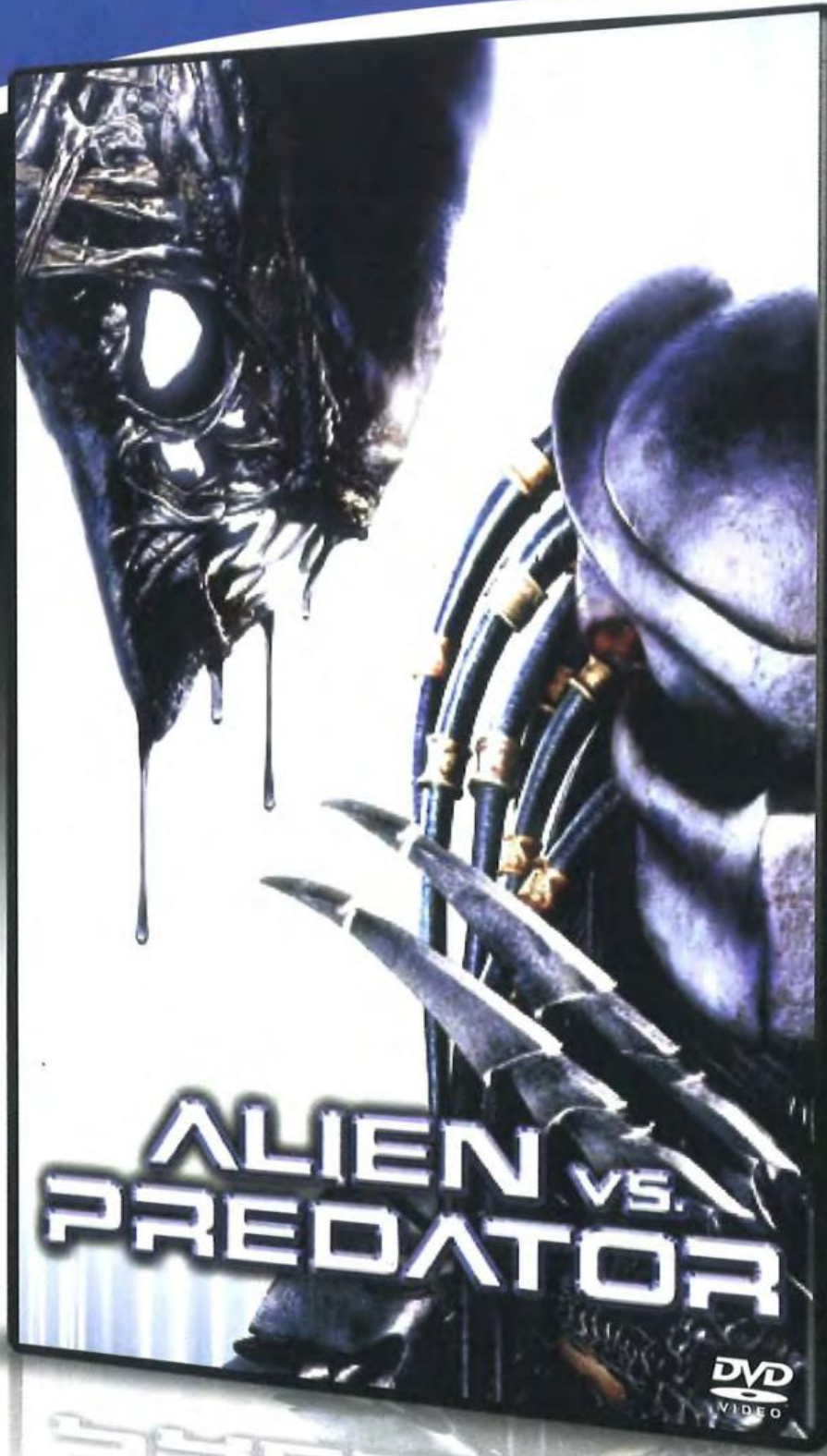
Invece di parlare di felini, di fette biscottate e di pulcini, potresti affrontare discorsi seri per esempio a me è successo ieri

di pormi un quesito interessante: se l'Italia è paese di talenti, perché poi per diventare cantante devi andare in quei show umilianti

come XFactor, Got Talent o Amici, e poi magari vincere Sanremo ledendo della storia le radici solo per far contento qualche scemo?
Il mio piccolo sfogo in conclusione, per tutti quelli che si fanno il mazzo, è solo una piccola riflessione: non potrebbero essere tutti come il Raffo, magari non è nemmeno un furbone, ma se non altro non ci rompe il....
il...
non mi viene la rima...
già mazzo/Raffo non è un bel vedere... secondo te con questa vena poetica dovrei andare a Italians Got Talent?!
Magari divento famoso, mi compro la Sprea e ti costringo a depilarti il labbro superiore!!!
BWAWAWAWA
Ora ti devo salutare che qui all'istituto di igiene mentale spengono le luci...

Simo79POET

Gli alieni sono arrivati
LA CACCIA È APERTA



IL PRIMO AVVINCENTE EPISODIO
DELLA FAMOSA SAGA FANTASCIENTIFICA

Film originale

© 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved

Dal 14 Luglio in edicola

IN ABBINAMENTO CON LE RIVISTE SPREA EDITORI

L'avventura ti aspetta, corri in edicola!

Sprea Editori ITALY

ADSO

A cura di: Adso adso@sprea.it

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

INSERT COIN TO JOIN

Cosa mi ha attratto la prima volta che ho visto quel cassone in un bar? In fondo era un video grigio ricoperto da una pellicola colorata con una stanghetta e una pallina, no? E quelli che non sono mai stati folgorati dai VG? Che persone sono?

Chi si ricorda la Prima Volta? Niente malizia eh, intendo la prima volta che ci siamo trovati di fronte a un videogioco. Cosa ci ha colpiti? Cosa ci ha stregati e irrimediabilmente rapiti?
Per quanto mi riguarda, essendo anziano, la mia priva volta fu in un bar del mio paesello ove mi ero recato a comprare un ghiacciolo azzurro e le rotelle di liquirizia con la spuma (niente battute... ai tempi ero snello, biondo e pieno di capelli: un piccolo Adone che prometteva un futuro di bellezza sfavillante e magrezza ascetica; promessa, ahimè, orribilmente disattesa) e fu lì che lo vidi: un cassone enorme e blandamente illuminato, la scritta "BreakOut" che balenava nell'oscurità del localino, perpetrata come fugace soluzione alla canicola propria del mese di agosto, quel televisore in bianco e nero ricoperto da una pellicola colorata in diverse sezioni e quella rotellona al centro dello chassis. Lì per lì non compresi: sembrava un jukebox futuristico pensato da un buontempone atto all'uso di abbondanti dosi di acido lisergico, ma, una volta avvicinatomi, il tutto mi fu più chiaro. Quella stanghetta a fondo monitor serviva a far rimbalzare la pallina quadrata contro dei mattoncini che, quando colpiti, svanivano. Nel mentre, si muovevano con sempre più buona lena verso il basso, colorandosi via via di un bel rosso purpureo garantito dalla pellicola colorata di cui sopra. Fino a quel tempo avevo visto solo dei flipper, e quindi la feritoia con la scritta "L. 100" era inequivocabile: avrei potuto immolare la mia voglia di refrigerio per provare a interagire con quella strana TV tramite quella grossa manopola. Interagire, divenendo l'attore e non più banale spettatore di un qualche seppur colorato spettacolino.
Così fu, e, com'è lampante dal fatto che scrivo su questa paginetta, alla fin della fiera non ho mai smesso.
Ma da cosa fui esattamente rapito? Insomma, perché videogioco? Cosa mi fa passare ore e ore "imbesuito davanti a quel coso lì" come diceva la mia mamma?
La cosa mi dà in realtà parecchio da pensare, e cercherò di "essere spiegato" il più possibile nonostante i buoni 30° che in questo preciso momento stanno attanagliandomi nella stanza/ufficio della mia casa "luminosissima ed esposta al sole tutto il giorno" come mi è stata presentata ai tempi.

Una cosa è parlare dei primissimi videogiochi dell'infanzia: erano una novità ed eravamo entusiasti di qualunque cosa ci venisse proposta e che ogni tanto appariva con sorpresa nel bar (ricordo con calore quell'effetto sorpresa di arrivare e pensare di trovare il solito cabinato e trovarne invece uno completamente nuovo). Tutto un altro affare è, invece, parlare di quando i cosiddetti giochi arcade cominciarono a diventare più complessi, articolati e specializzati. Dal muovere delle palline squadrate o una specie di triangolo a simboleggiare un'astronavina che sparava puntini contro degli asteroidi si cominciò a simulare con sempre più precisione la realtà (anche se ancora un pelo pixelosa, lo ammetto) portando alla nascita di diversi filoni – dai giochi di guida ai picchiaduro, passando per i titoli spaziali a scorrimento e a platform di varia natura – che ci potevano far scegliere quanto più ci piaceva. Vuoi essere un pilota di F1? Eccoti il simulatore via via negli anni sempre più realistico. Sogni di essere uno Jedi? Eccoti tutte le incarnazioni possibili di Star Wars. Hai manie violente e/o sei un potenziale serial killer? Eccoti uno sparatutto o un picchiaduro... e via così.

Certo che, mi si dirà, "quanti pensieroni stai sparando fuori sul numero di Agosto, quando tutto il resto della stampa parlerà di cavolate quali abbronzature/seni rifatti/piogge di rane ed altre simili futilità? Cosa ti sta succedendo?"
Beh, il tutto è scaturito da un episodio di "gioco all'aperto con lo yo-yo"; di solito, chi ci vede in azione, specie se trattasi di adolescenti, rimane rapito dalle nostre "evoluzioni" e si avvicina chiedendone lumi: vogliono non solo saperne di più ma anche sapere cosa si deve fare per imparare a realizzare tutte quelle cose fighissime lì. Di solito va così, ma una volta si è avvicinato un giovane emo che ci ha detto "vabbè, ma dove sarebbe il divertimento?". Lì per lì rimasi sorpreso: "ma come? Non vedi che figata? Va' come gira lo yo-yo! Va' come lo faccio saltare! Va'!". Questo era quello che mi veniva da dirgli subito, ma in tutta onestà non sapevo ESATTAMENTE cosa rispondergli. Per me era scontato che eseguire dei trick fosse bello e appagante ma, con il cuore in mano, non sapevo spiegare l'esatto motivo (è anche vero che mi si potrebbe dire che il giovine era "emo", eh... però dai, non infieriamo pensando a come si sentiranno quando raggiunti i 40 anni rivedranno le foto della loro "emotudine").
Quanto accaduto con lo yo-yo mi ha fatto subito ricordare quella volta che, invitati a casa alcuni amici, li misi davanti al monitor del mio PC ove stava girando a tutto schermo Word of Warcraft (qui mi aspetto due cose: quelli che "Ussignur! Parla ancora di WoW!" e quelli che "Evvai! Parla ancora di WoW!") e cercavo di spiegare loro come mai non mi avessero più visto in giro negli ultimi 14 mesi.
Oddio, a dire la verità, e come ho scritto più volte qui, il perché WoW mi attirasse così tanto non me lo sono mai davvero spiegato neppure io, ma il punto non sta qui. Il punto è che non riuscivo a spiegare loro quale era l'enorme "fighitudine" di giocare a quel gioco lì.
"Che sia tutta una mia inettitudine? Una innata incapacità comunicativa?" mi chiedevo. Possibile che non riuscissi a trasmettere il perché quel gioco mi divertisse così tanto?
Poi, però, un'intuizione ha fatto capolino: e se fossero loro il problema? Loro, i "non giocanti".
Così comincio a interrogarli: "sei mai stato attratto da un videogioco? Uno qualunque?"

Al loro diniego o al cominciare a dire quelle cose che mi fanno ammattire tipo "Sì, beh, sai da bambino, ma poi si cresce" che ho già in questa sede ampiamente descritto comincio a domandarmi cosa di così diverso ci sia tra me e "loro".
Certo, ci sono persone che ti dicono "no, guarda, io non ho mai fumato, manco mai provato perché la cosa non mi ha mai attirato", e ci sta tutto: fumare o fare altre nefandezze sono quelle cose che cominci a fare anche se le prime volte ti danno letteralmente la nausea, ma lo fai perché... boh, perché sei scemo e bon.
Ma i videogiochi, mioddio! Possibile che non ti abbiano attratto manco un po'?
Allora provo a chiedere se non hanno mai avuto la fantasia di essere un astronauta, un pilota, un cavaliere o un razzo di pirata, che ne so.
Immagino che certe voglie di fantasia, evasione e divertimento si possano appagare con altri media più passivi, dalla lettura di buoni romanzi alla visione di un certo tipo di cinema, e posso, anche se con fatica, capire che non ci sia quella voglia di interazione tipica dei videogiochi.
Qualcuno di questi si salva, tirando anche fuori passioni di dubbia qualità che però almeno ci sono. Ma altri no: loro non giocano ai videogiochi, non leggono e i film, beh sì... se proprio non c'è niente da fare, ecco.
Incredibile. Chi sono questi figuri? Come possiamo difenderci da loro? E soprattutto, dobbiamo realmente difenderci o guardarli dall'alto del nostro essere videogiocatori con quel non so che di superiorità?
Oppure, e forse è meglio, guardarli con l'occhio benevolo di chi "Sa", compatendoli un po' sapendo quanto si sono persi?

A cura di: Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

FETICISMO DIGITALE

Alla ricerca di un compromesso tra digital delivery e adorazione del feticcio.

Sono un feticista e me ne vanto. Se un gioco m'interessa, lo compro senza stare troppo a pensarci su. Se esiste una "Limited", una "Collector", una "Giga-Bau-Bau" Edition, tanto meglio. Mi piace aprire la confezione con certosina precisione, sollevare il coperchio della scatola evitando di lasciarci sopra troppe ditate (se il cartone è lucido, l'operazione diventa un dramma umano), tirare fuori uno alla volta gli oggetti contenuti e, infine, "annusare" a occhi chiusi l'odore di nuovo che si sprigiona sfogliando il libretto d'istruzioni, prima che l'aria polverosa della Tangenziale Est di Milano ne inquini la fragranza.

Il digital delivery è una bella faccenda, senza dubbio. Acquisto subito, senza uscire di casa: niente sbattimenti, solo un po' di banda da dedicare alla cosa e qualche centesimo di Euro di corrente elettrica. Ché ci si sente anche più "verdi", a dirla tutta, pensando ai drammi ecologici da confezionamento e da trasporto di una versione scatolata. E poi, gioco quando voglio, senza dover togliere/mettere dischi in continuazione dal/nel lettore del PC, tanto più che il mio vecchio masterizzatore DVD Pioneer (un vetusto A-03, porèllo) comincia a sentire il peso degli anni sulle spalle e, talvolta, perde qualche colpo per strada; pace all'anima sua... speriamo "tenga botta" fino a quando il Blu-Ray sarà uno standard diffuso e alla portata di tutte le tasche anche su PC.

Digital delivery, bella faccenda, dicevo. Però... in questo modo il feticismo di cui sopra, limitatamente alle edizioni per collezionisti, sparisce. Fa nulla se, in un modo o nell'altro, il fatto "limited" arrivi comunque a declinarsi in altro modo, ad esempio sotto forma di un'auto esclusiva in un gioco di corse o di un'arma luccicosa e devastante in un action RPG. È impalpabile, inodore. Non mi piace.

Facciamo così. Voglio un publisher che mi permetta di acquistare i suoi prodotti in digital delivery, ma che al contempo mi dia una sorta di buono con cui recarmi dal negozietto di turno per ritirare i contenuti dell'edizione per feticisti. Troppo sbattimento sia per il publisher che per il negoziante senza un congruo ritorno, dite? Uhm, già. E allora facciamo che ci metto io le spese di spedizione, e che mi mandino a casa la statuetta in metallo e l'artbook fico. Sarei disposto a scucire il congruo numero di euro alle Poste per evitare il disastro di dover prendere la macchina, farmi un tot di chilometri e imbottigliarmi nel centro commerciale di turno: il gioco potrebbe valere la candela. Certo, basterebbe capire quanto pesino in percentuale i guadagni di una Collector's Edition rispetto all'edizione normale nelle casse di distributori, publisher e software house. Non ho in mano dati di nessun tipo, quindi posso solo fare supposizioni appiccicate al nulla. Se, però, tutti i publisher di titoli "tripla A" s'industriano a proporre edizioni alternative, qualcosa vorrà pur dire. Il guadagno economico starà nel ricarico maggiore, o in una sorta di ritorno d'immagine per cui, nel sentire comune, se un titolo non ha la sua Limited è da considerarsi un gradino sotto agli altri che ce l'hanno?

Magari sono vere entrambe le ipotesi: una non esclude necessariamente l'altra. Quello che mi sento di escludere con certezza è, però, che entrambe siano false, il che mi permette di tornare a bomba e proporvi il quesito dell'estate: come si salvano capra e cavoli? Come si può veleggiare senza indugio verso la distribuzione digitale, salvaguardando al contempo il piacere feticista di chi ama ancora bearsi di fronte a una confezione ben fatta e al profumo inebriante dell'inchiostro?

MAGIC The Gathering®
DUELS OF THE PLANESWALKERS
STEAM POWERED
VIVI L'ESPERIENZA DI DUELS OF THE PLANESWALKERS ADESSO SUL TUO PC!
LA TUA AVVENTURA INIZIA SU STORE.STEAMPOWERED.COM
Nissa Revane
Planeswalker — Nissa
Subito per te l'esclusiva carta promozionale Planeswalker Nissa Revane ed un mazzo introduttivo!
store.steampowered.com
Per saperne di più visita www.duelsoftheplaneswalker.com
7+ PC
www.pegi.info
PROVISIONAL RATING
Wizards of the Coast
©2009 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.
© 2010 Wizards of the Coast LLC. All Rights Reserved. All trademarks are the property of Wizards of the Coast LLC. Illustration by Jaime Jones.
MAGIC The Gathering®

Scopri le origini della saga di ruolo
che ha affascinato oltre 5 milioni di giocatori

16
www.pegi.info

The Dark Eye

DRAKENSANG
THE RIVER OF TIME

UN VERO AFFARE GIOCHI COMPUTER

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Completamente in Italiano

GODITI IL TRAILER
Cerca "DRAKENSANG 2 FX" su YouTube

Scoprilo subito su www.fxinteractive.com

PIÙ DI 250 PERSONAGGI DOPPIATI IN ITALIANO DA ATTORI CINEMATOGRAFICI

"Estremamente dinamico e variegato: rappresentante perfetto del genere di ruolo"
GIOCHI COMPUTER

ACCLAMATO DALLA CRITICA E DAI GIOCATORI DI TUTTO IL MONDO

Già in vendita a soli
19'95€

FX
FXINTERACTIVE.COM